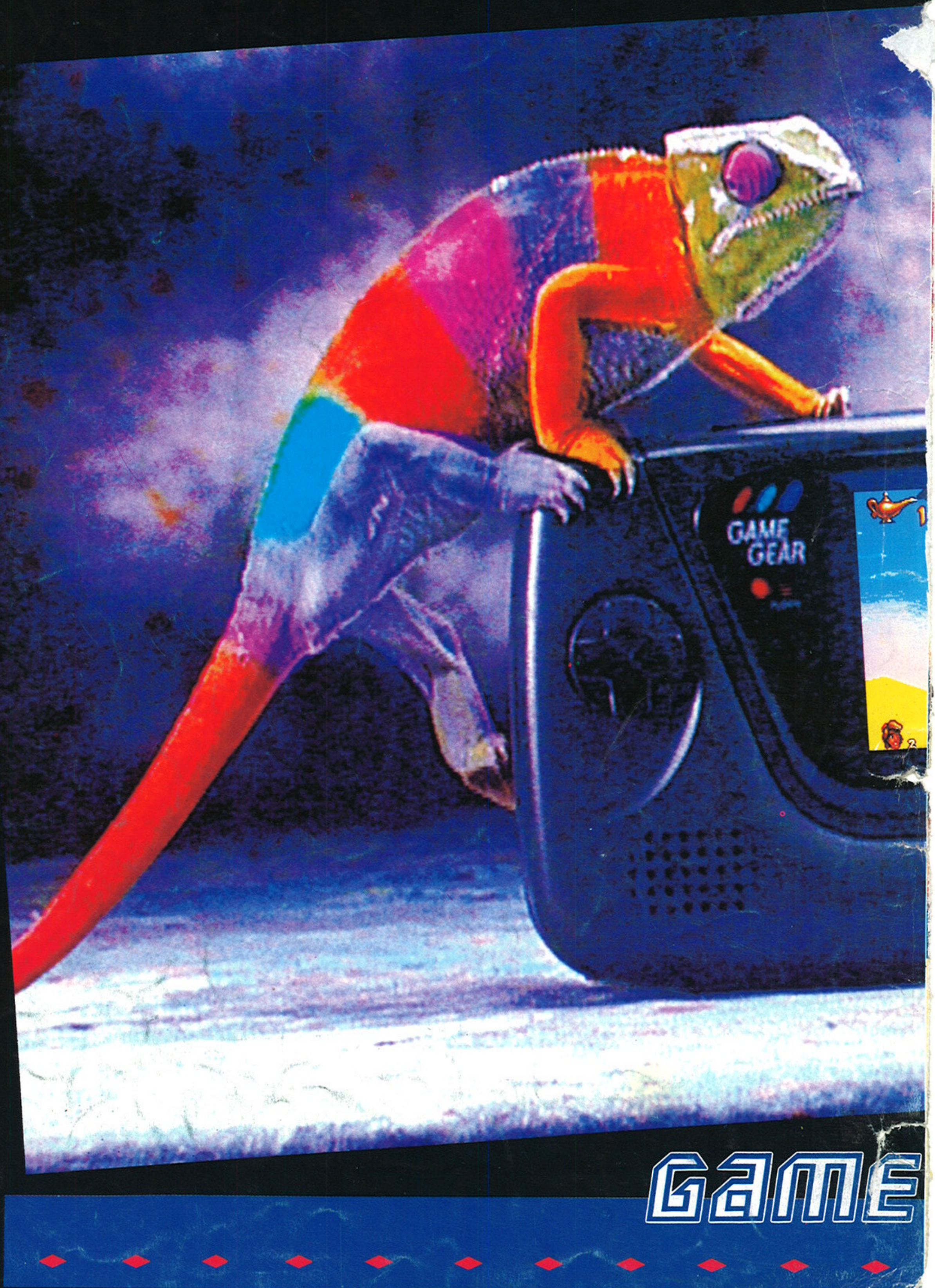

Nº 27 -JULIO 1994- 275 PTAS.
LOS
super
juegos
DEL MES
MEGAMAN X
JIMMY CONNORS
CLAYMATES
INCREDIBLE HULK
TOMCAT ALLEY
SHINING FORCE 2
EXCITE STAGE'94
MORTAL KOMBAT CD
ESPECIAL COIN-OP
Los arcades de moda
THE REAL
GAME MASTER
Toma de contacto con
Stunt Race Fx
REGALAMOS 10
CARTUCHOS DE
ESTE GRAN JUEGO
SUPER
STREET FIGHTER II
A golpe
limpio
8 420565 037006
00027

GAME GEAR

¡MONTATE



GAME

Unitros

¡LO en COLORES!

Hay dos clases de portátiles

GAME GEAR

y las demás.

La que alegra tu vista con una paleta de
4.096 colores en su exclusiva pantalla
retroiluminada, o las que te dejan
a verlas venir con un triste tono.
La que te atrapa con la nítida
y espectacular acción de sus más
de 200 juegos o las que te obligan
a atrapar al vuelo cada movimiento.
La que puedes convertir en tu T.V. privada,
o las que te privan de cualquier extra.
La que suena de lujo con 4 canales en
estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo.
Ante la duda, no te la juegues.
¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.



GEAR

GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: Marcos García
Redacción: José Luis del Carpio (Jefe de sección), Juan Carlos Sanz y Bruno Sol
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Javier Bautista, Colman López (tratamiento de imagen), Raúl Martín (portada) y V. González (fotografía)
Edición: Juan José Martín Sanz
Maquetación: Belén Díez España, Santiago Lorenzo Crespo y Magdalena González (tratamiento de imagen)
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12, 1º. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 578 15 72

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo
Controller: Josefina Agüero
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (91) 577 61 10
Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia
Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla
Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01
Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46

PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director Administración: Ignacio García

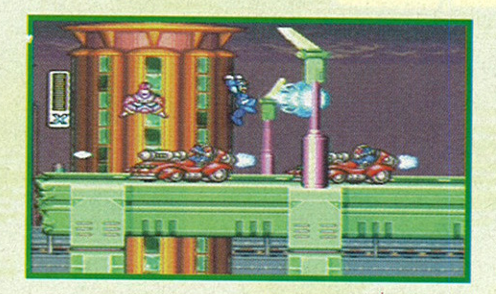
Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo 26, 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A.
Bailén 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

LOS SUMARIO Super juegos DEL MES

20 SUPER PREVIEWS

El verano ha venido con todo su rigor. Por este motivo, os vamos a ofrecer un soplo de aire fresco con previews tan refrescantes como: TOMCAT ALLEY, ITCHY AND SCRATCHY, THE INCREDIBLE HULK o EXCITE STAGE' 94.

42 MEGA MAN X



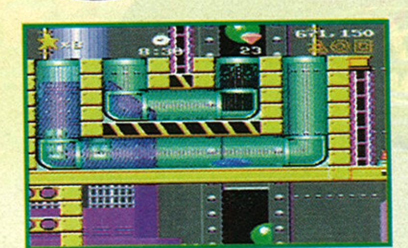
El androide celeste vuelve a la carga. En este exhaustivo reportaje os ofrecemos todos los datos necesarios para disfrutar a tope con el último juego de Capcom. Este cartucho tiene todas las papeletas para ser un clásico.

ESPECIAL 8 SUPER STREET FIGHTER 2

Con cuatro nuevos personajes como principal carta de presentación, llega por fin a Mega Drive el que probablemente se transforme en el lanzamiento más salvaje del año. Nuevas magias, nuevo diseño y un ejército de detalles inéditos que reforzarán aún más el mito del programa más legendario de todos los tiempos. 11 páginas que te ayudarán a conocer a fondo este cartucho.



58 CLAYMATES



Imagínate un cartucho que combinara la riqueza técnica que conlleva el claymation con la calidad de las plataformas de los juegos de Interplay. Eso es CLAYMATES, una fantástica alianza cuyo único objetivo es entretener a todo el mundo.

80 MORTAL KOMBAT CD



Nadie duda que la creacción de Acclaim es uno de los títulos contemporáneos que más interés y polémica ha despertado entre los usuarios de consola. Esta versión para Mega CD es toda una realidad, que pese a su tardanza, sorprenderá a sus incondicionales.

104 SUPER COIN-OP

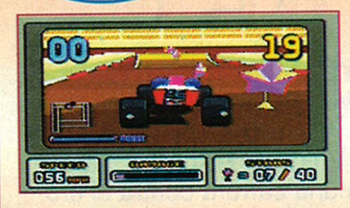
Para conocer el software del futuro, nada mejor que darse un garbeo por un salón de videojuegos y averiguar qué arcades están de moda. Muchas de estas COIN-OP (Coin Operated) serán convertidas para tu consola y conviene que empieces a conocerlas. Mayerick y R. Dreamer lo han hecho por tí para que no te pillen de sorpresa, y sepas lo que se avecina.

MENUDAS VACACIONES

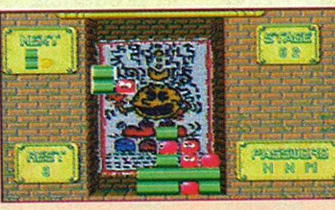
Por fin, llegaron las vacaciones. Dejemos de lado preocupaciones, estudios y demás martirios chinos para dedicar todo nuestro tiempo a actividades más enriquecedoras como la playa, la piscina o darle «caña» a nuestra consola. Lamentablemente, y a la vista de los escasos lanzamientos de este mes, nuestras ansias lúdicas no han sido satisfechas completamente. Pese a todo, este número viene a tope. Para empezar abrimos con SUPER STREET FIGHTER II para Mega Drive, 40 megas con todo lo que se puede esperar de la mejor conversión del clásico. En THE REAL GAME MASTER podrás alucinar con las primeras imágenes de este juego en versión Super Nintendo, y The Elf os presentará el esperadísimo STUNT RACE FX con el juego ya en sus manos. Además, analizamos las coin-op más impactantes del momento. Por último, conoce las mejores previews que se aproximan con EXCITE STAGE' 94 a la cabeza.

y además

116 THE REAL GAME MASTER



Esta sección viene más fuerte que nunca, después de un inicio arrasador. Las primeras imágenes del SUPER STREET FIGHTER II de Super Nintendo, y el primer test del STUNT RACE FX, primer juego de Nintendo provisto de la deseada segunda generación del chip FX, son un hecho. ¿Quién ofrece más?







MD 32X

LA REVOLUCION DE OTOÑO

Sega está dispuesta a tomar la delantera a su principal rival en la carrera tecnológica. El mundo del videojuego está en continua evolución y, lógicamente, **Sega** ha decidido no dormirse en los laureles.
El primer golpe de efecto fue el ***Mega CD,*** y por aquello de que "el que da primero, da dos veces", en el próximo otoño la compañía nipona sacará la piedra angular de su proyecto de futuro: el *MD 32X*. El nuevo bombazo de **Sega** posee todos los ingredientes necesarios para convertirse en el número uno de nuestros hogares. Desde luego, es indudable que este nuevo periférico dinamitará todo lo existente. Aquí tenéis todos sus datos.

DISEÑO
Color negro, pequeño formato (13" x 5" x 9"), diseño futurista y agresivo.

TECNOLOGIA

- **CPU:** 2 procesadores **Hitachi** 32-bit RISC, a una velocidad de 23 MHz, lo que equivale a 40 millones de instrucciones por segundo (40 MIPS).
- **CO-PROCESADOR:** Aprovecha el procesador de la ***Mega Drive*** para otras operaciones complementarias.
- **GRAFICOS:** Gracias a los procesadores RISC puede renderizar 50.000 polígonos por segundo. Puede realizar texturas (*textures mapping*) y efectos de reescalado y rotaciones por hardware.
- **COLORES:** 32.768 colores simultáneos en pantalla.
- **MEMORIA:** Añade 4 mbit a la memoria RAM de la ***Mega Drive*** y ***Mega CD***.
- **VIDEO:** Superpone gráficos sobre los de la ***Mega Drive***.
- **SONIDO:** Estéreo digital y samples programables. Puede mezclarse con los sonidos de la propia consola.

COMPATIBILIDADES
Mega Drive y ***Mega CD.*** Los juegos para *MD 32X* se producirán en dos formatos: cartucho y disco. En el caso de los discos será necesario el ***Mega CD***. El *MD 32X* es un periférico de la ***Mega Drive,*** por lo que siempre necesitaremos la presencia de la consola de 16 bits para jugar. El *MD 32 X* no será **compatible** con la **Saturn.**

JUEGOS
Sega tiene previstos 16 lanzamientos para su presentación: VIRTUA RACING DE LUXE, SUPER SPACE HARRIER, SUPER AFTERBURNER,VIRTUA HANG-ON, STAR WARS ARCADE, DOOM, TEMPO, STELLAR ASSAULT, CYBER BRAWL, GOLF MAGAZINE' S 36 GREAT HOLES, COLLEGE BASKETBALL, METAL HEAD, FAHRENHEIT CD, MIDNIGHT RAIDERS CD, SURGICAL STRIKE CD y WIREHEAD CD.

PRECIO
Alrededor de las 25.000 pesetas el *MD 32X* y unas 12.900 pesetas los juegos.

EN BUSCA DE UN REY

TERCER CAMPEONATO SEGA ESPAÑA

El Tercer Campeonato Nacional de **Sega** se disputará desde el día 17 de Junio al 3 de Julio en cualquiera de los establecimientos del Corte Inglés repartidos por nuestra geografía. Las bases de este concurso para jugones se asientan sobre el programa estrella de la compañía japonesa, VIRTUA RACING, y consistirá en una carrera contra el crono (Tiempo Final y Vuelta Rápida) en el modo Free Run a 5 vueltas. Los premios para los ganadores prometen ser abundantes. Además, puedes tener el inestimable honor de convertirse en el mejor jugador **Sega** 1994 en España.



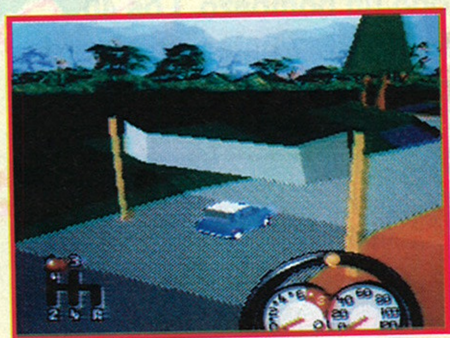
POWERSLIDE

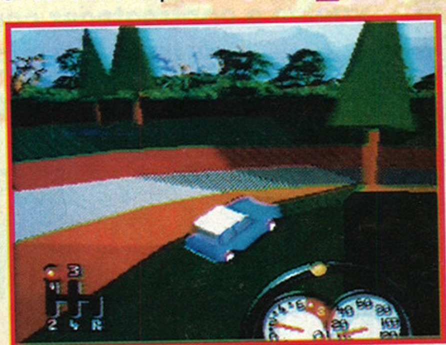
CALIENTA MOTORES

Los usuarios de ***Super Nintendo*** podéis estar tranquilos. El relevo al genial STUNT RACE FX está totalmente garantizado. Los primeros meses del próximo invierno parecen ser la fecha indicada para que **Elite** (WORLD CUP STRIKER, MIGHT & MAGIC, DRAGON'S LAIR, JOE & MAC) lance al mercado POWERSLIDE, la apuesta más fuerte que la compañía británica ha hecho en su historia. Reforzado con la segunda generación del *chip FX*, este cartucho promete trasladar a vuestra consola toda la emoción y realismo de las carreras sobre asfalto. Dene Landucci, responsable de marketing de la compañía, nos ha adelantado también cual será su segundo proyecto *FX*. Se llamará DIRT RACER y será otro POWERSLIDE, pero en versión tierra y con caminos complicados. Se rumorea que ambos serán cartuchos de pocos megas, para que la inclusión de dicho chip no encarezca el precio final.





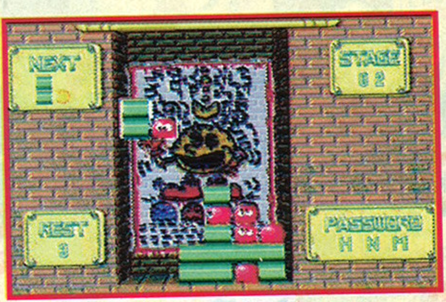




PROXIMOS LANZAMIENTOS

SEPTIEMBRE: MES NINTENDO

SUPER METROID, el primer cartucho de 24 megas de ***Super Nintendo***; PACK-ATTACK, un puzzle protagonizado por el célebre comecocos; y DONKEY KONG , compilación para ***Game Boy*** de los clásicos de las recreativas de hace unos añitos, serán las estrellas de **Nintendo** cara al mes de Septiembre. Por lo que hemos podido ver de ellos, que ha sido bastante, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que gozarán del aprecio de todos sus compradores, en especial el primero de los títulos mencionados. Por supuesto, DONKEY KONG será compatible con el modo 256 colores de *Super Game Boy*. Una gozada para la vuelta de vacaciones.





Los lanzamientos de la compañía Nintendo para Septiembre prometen ser extraordinarios. Nos espera un gran mes de novedades.







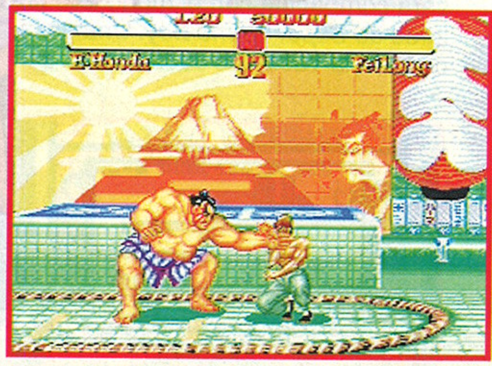
SIMPLEMENTE... INCREIBLE

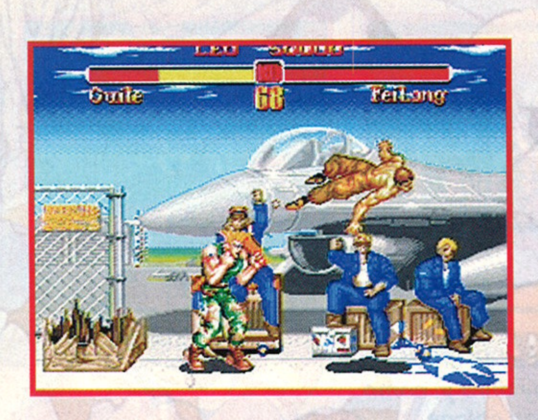
Ha sido una sorpresa. Cuando apenas nos habíamos recuperado del tremendo impacto que supuso STREET FIGHTER 2 SPECIAL C.E. para Mega Drive, Capcom vuelve a contraatacar con todo un bombazo. Los 40 megas de SUPER STREET FIGHTER 2 baten un récord que destrozará todo lo conocido hasta el momento.

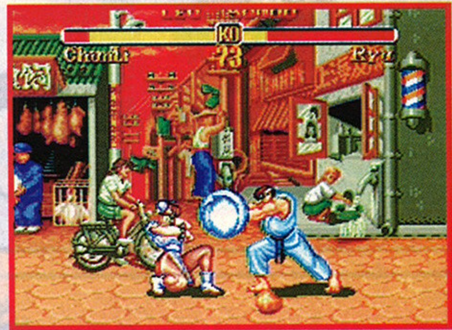


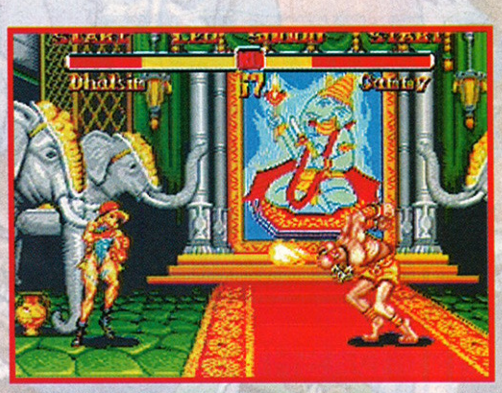


Como todos vosotros sabéis, la fiebre STREET FIGHTER II ha marcado un hito en el mundo de los videojuegos. Su aparición en las recreativas revolucionó por completo todo lo conocido hasta el momento, y encumbró al género de lucha a los primeros puestos del escalafón. Las secuelas de esta máquina se polarizaron en dos vías. Por una parte, surgieron un montón de versiones de la recreativa, muchas de ellas piratas; y por otro lado, una verdadera manifestación de clónicos inundaron los salones y nuestras consolas. Sin desmerecer a ninguno de ellos, y con la personal excepción de ART OF FIGHTING, nadie ha logrado igualar en jugabilidad, equilibrio, carisma y calidad a este clásico título. De todos los cambios habidos en STREET FIGHTER II, el más importante fue la incorporación de 4 nuevos personajes en los arcades de **Capcom.** Bajo el epígrafe de **SUPER STREET FIGHTER II** no sólo se han incluido a estos luchadores inéditos, también se ha aprovechado la ocasión para hacer un lavado de cara general del progra-









ma. Si STREET FIGHTER II C.E. destacaba por algo era por sus múltiples modalidades de juego, detalle que en este cartucho ha sido elevado a su máxima potencia. Realmente increíble.

Empezaremos examinando la opción Tournament donde se enfrentarán entre sí todos los luchadores, estableciéndose una clasificación de mejor a peor. Otra modalidad de juego es Challenge, que se divide a su vez en Time Challenge y Score Challenge, donde se tratará de batir récords de tiempo o puntos en un combate frente a un adversario inmóvil. En este último apartado cada golpe especial o combo (combinaciones de dos o más impactos) recibirán un tratamiento especial. El típico modo Versus también ha sufrido variaciones. Además de elegir luchador, escenario y nivel de dificultad se ha añadido una tabla de resultados de lo más completa. Por supuesto que tampoco falta el Group Mode, con dos formas de juego. Por una parte, el Point Match donde 8 luchadores de un jugador se enfrentarán al azar contra los 8 del segundo, logrando el triunfo el que más victorias obtenga. En el modo Elimination, el ganador de un combate seguirá peleando hasta que sea derrotado. Puede suceder que un sólo luchador derrote a los 8 representantes del adversario. En esta opción pueden participar hasta 16 jugadores distintos y cada luchador puede elegirse un máximo de dos veces. Los escenarios en esta ocasión son aleatorios. Bajo el nombre Super se engloba el ineludible e incomparable modo Historia. Respecto a las generalidades del juego, sorprenden los uniformes de los luchadores.Nada menos que nueve distintos colores podremos elegir a nuestro antojo según el botón que pulsemos al seleccionar nuestro luchador. Además, los criterios estéticos globales han sido modificados totalmente, con unos sprites de los personajes muy definidos, tramados y sombreados. El tamaño de los luchadores no ha variado, pero sí el aspec-

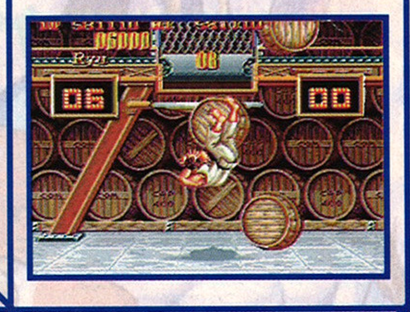


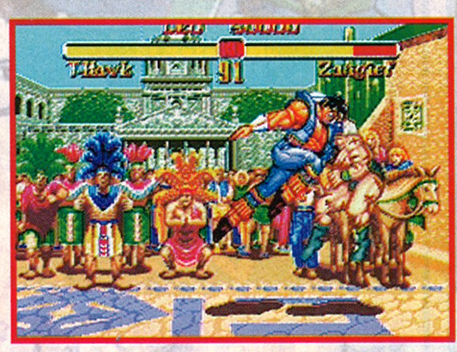

BONUS

No hay sorpresas. Se conservan las tres típicas fases de bonus: los ladrillos, el coche y los divertidos barriles. Un buen contrapunto a tanta lucha.

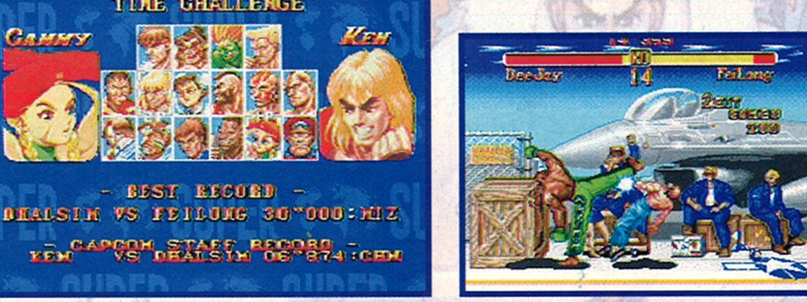








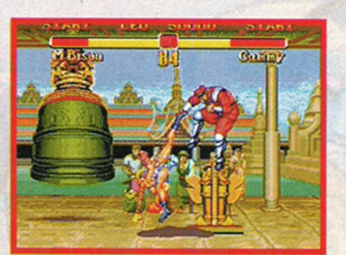
CHALLENGE











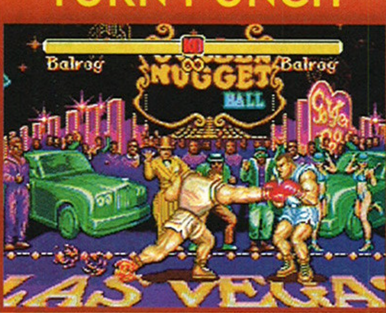


BALROG

















Nació en un barrio muy duro y, como otros chicos de su edad, tuvo como escuela las calles de Nueva York. Su tremendo potencial físico hizo que su destino fuera el cuadilátero. Sólo cree en dos cosas: su patria y sus puños. Los golpes recibidos a lo largo de su carrera como boxeador trastornaron su mente, convirtiéndole en una máquina de matar. No utiliza armas, su poder está en la feroz potencia de sus impactos. Tiene un único punto débil: carece de la habilidad y rapidez necesarias para evitar las magias de sus enemigos. Cuánto más lejos, mejor.

BISON

Se hace llamar el Emperador de la Noche. Ha vendido sus emociones a las fuerzas del mal. Está detrás de la desaparición de mucha gente, que ofrece como sacrificio a sus dioses. Mantiene vínculos familiares con algunos de los participantes, pero nadie los conoce con fiabilidad. Malvado es el adjetivo que mejor describe a Bison.

FLYING PUNCH



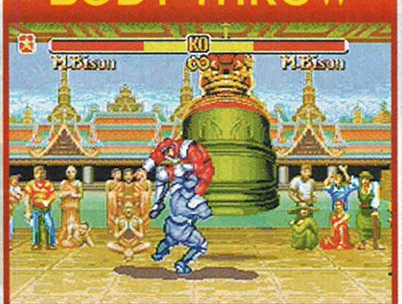
HEAD STOMP

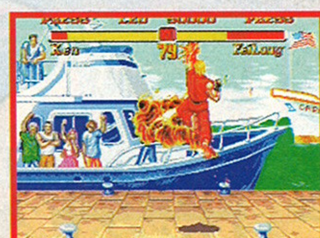
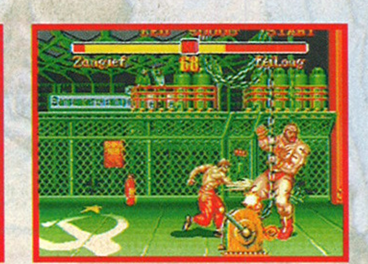


SCISSOR KICK



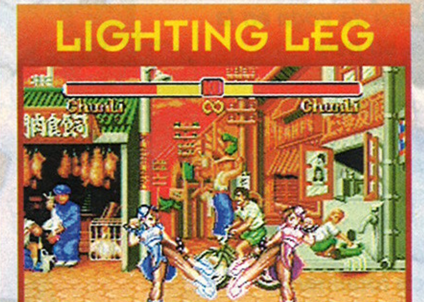
BODY THROW




CHUN LI

LIGHTING LEG



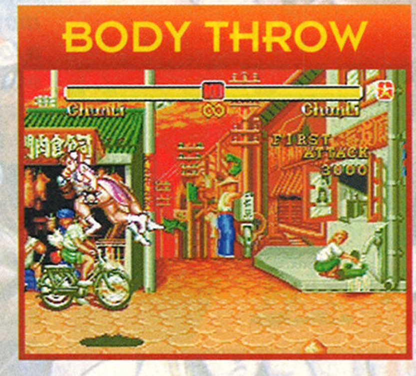
WHIRLWIND KICK



FIREBALL



BODY THROW

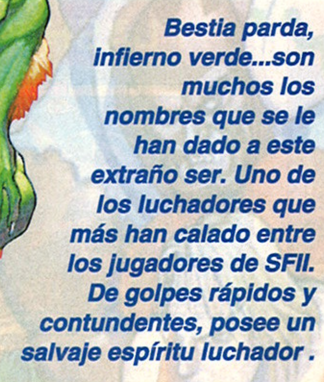


No tiene ningún motivo para luchar, salvo la venganza por la muerte de su padre a manos de Bison. Su espectacular belleza no implica debilidad en sus golpes, ya que su poderoso salto y facilidad de agarrar a los adversarios convierten a esta mujer en uno de los guerreros más temidos. Conserva todos y cada uno de los golpes de anteriores versiones, si bien las animaciones han variado un poco, ganando en dinamismo.

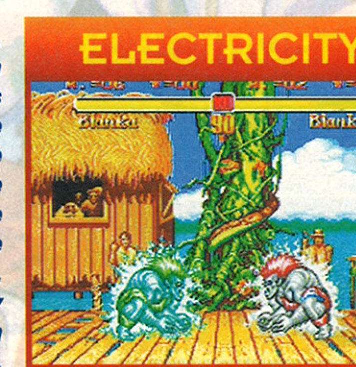
BLANKA

Bestia parda, infierno verde...son muchos los nombres que se le han dado a este extraño ser. Uno de los luchadores que más han calado entre los jugadores de SFII. De golpes rápidos y contundentes, posee un salvaje espíritu luchador .

ELECTRICITY



ROLLING ATTACK



VERTICAL ROLLING



BACK KICK

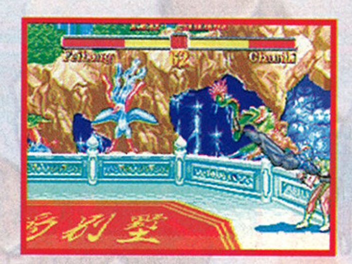


SARDANA MISTICA













DHALSIM



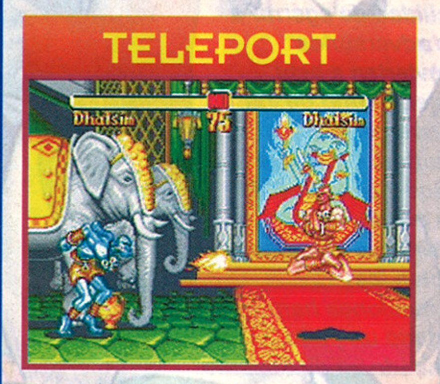
YOGA FIRE



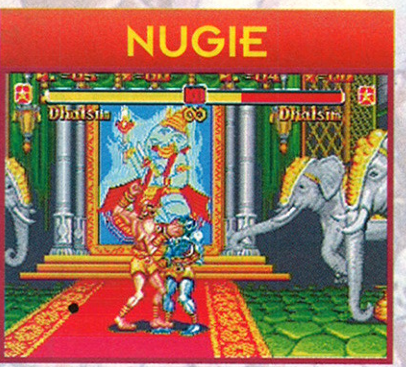
YOGA FLAME



TELEPORT

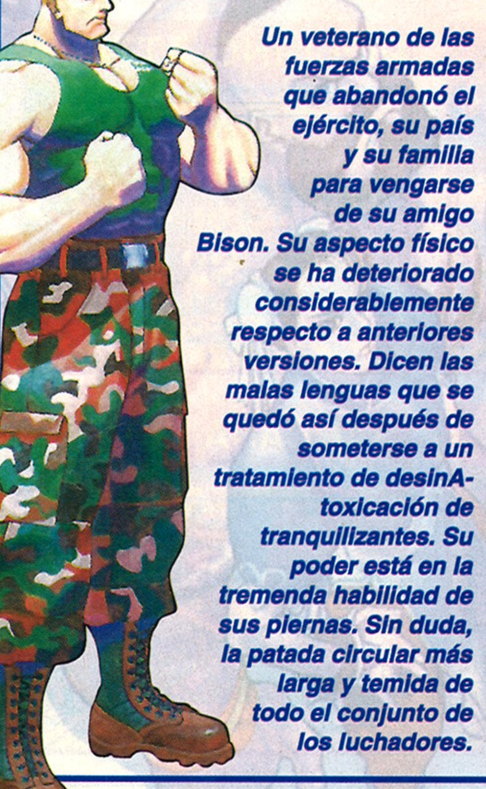


NUGIE



Maestro de yoga en la India, su país natal, es conocido en todo el mundo por su excepcional amabilidad. Esta educación oriental queda totalmente aparcada a la hora de la batalla. A pesar de la lentitud de sus movimientos, respecto a los de sus adversarios, sus magias infunden respeto. Luchar con él, no contra él, es todo un ejercicio de habilidad. Quizá es el luchador más divertido de todos. Sigue alucinándonos la animación de sus magias de fuego.

GUILE



Un veterano de las fuerzas armadas que abandonó el ejército, su país y su familia para vengarse de su amigo Bison. Su aspecto físico se ha deteriorado considerablemente respecto a anteriores versiones. Dicen las malas lenguas que se quedó así después de someterse a un tratamiento de desinA-toxicación de tranquilizantes. Su poder está en la tremenda habilidad de sus piernas. Sin duda, la patada circular más larga y temida de todo el conjunto de los luchadores.

SONIC BOOM



FLASH KICK

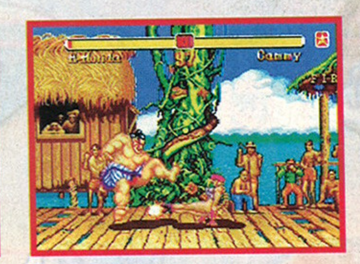


SUPLEX



KNEE THRUST









KEN

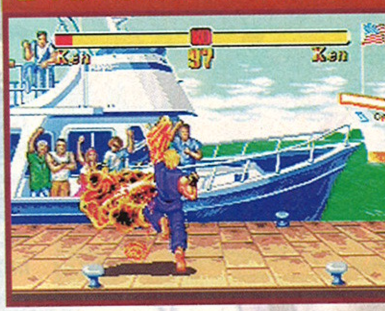


FIREBALL





DRAGON PUNCH

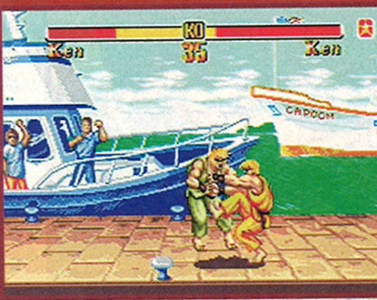


HURRICANE KICK





SHOULDER THROW



Rivalizó con Ryu durante su infancia para aprender las técnicas del profesor (Shen Long) que ambos tenían. Incluso, se llegó a rumorear que el maestro iba a aparecer en esta versión. Su golpe más emblemático, el Puño del Dragón, ha sido potenciado, y quien lo reciba quedará envuelto de un destructivo manto de fuego. Junto con Ryu, es el luchador más carismático de todos. Su principal diferencia radica en la dureza de sus golpes ,frente a la rapidez de Ryu. Dicen que no es rubio natural, sino de bote.

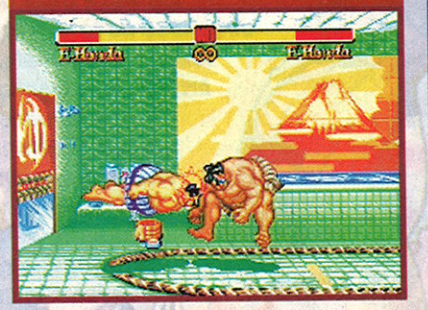
HONDA

Hijo predilecto de Japón, no hay nada que le guste más que el Sumo y los baños turcos. Su esfuerzo y espíritu son evidentes en cualquier cosa que hace. Para mantener su peso está obligado a comer en numerosas ocasiones al cabo del día, lo que le resta velocidad y capacidad de salto. Su volumen es increíble.

HUNDRED HAND SLAP



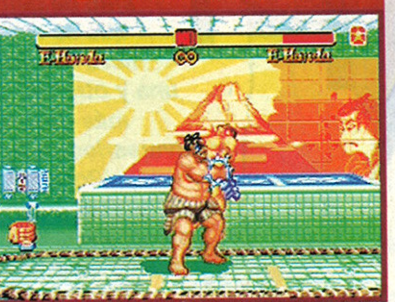
HEAD BUTT



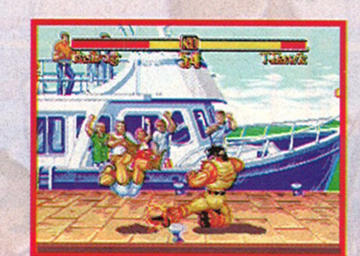
SUMO SPLASH



BEAR HUG











SAGAT

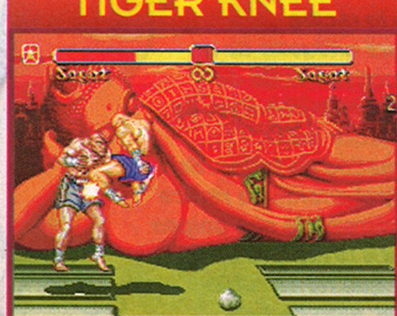




TIGER UPPERCUT







THROW



Llegó a ser maestro de Muaithai, uno de esos peculiares artes marciales tan practicados en los países de Oriente. Su impresionante tamaño y su potente musculatura no limitan para nada sus veloces movimientos. Odia a Ryu con toda su alma, y sería capaz de cualquier cosa con tal de verle muerto y enterrado. Cruel y despiadado como pocos, los escrúpulos y la piedad son palabras que no figuran en su diccionario.

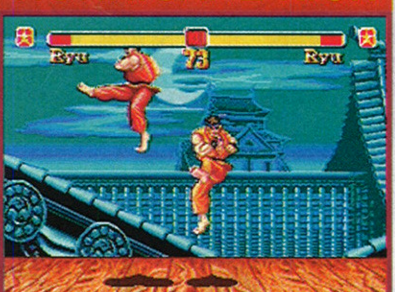
RYU

El preferido de todos. Este karateka goza de las simpatías de la mayoría de los incondicionales del arcade. Sus tremendas posibilidades de ataque y defensa le encumbran como el luchador más completo. No tiene ninguna razón aparente que le motive a seguir luchando, pero su afan de demostrar que es el mejor le lleva a enfrentarse una y otra vez con los más despiadados adversarios de la Tierra. Poco a poco va perfeccionando sus golpes, y nadie cree que pueda caer derrotado. Una leyenda viva.

FIREBALL



HURRICANE KICK

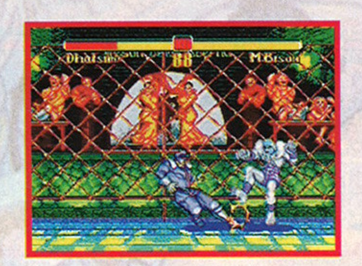
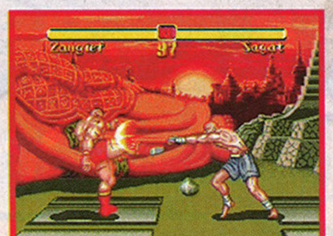
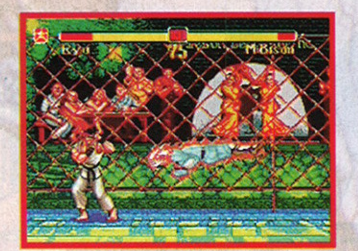


DRAGON PUNCH



AX KICK




ZANGIEF

SPINNING PILE



CLOTHESLINE

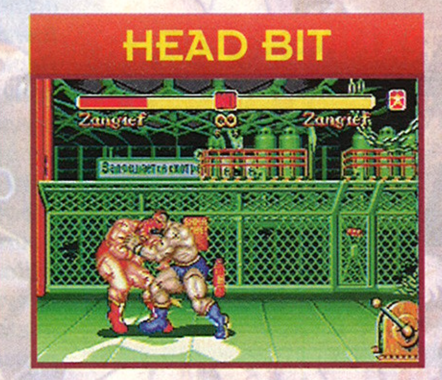




BODY SPLASH



HEAD BIT



Las viejas memorias de su tierra natal pesan mucho en su corazón, y es el fin último que le obliga a luchar. Se dice que su mirada es la más temible del hemisferio norte, y que su desagradable aspecto y lamentable comportamiento ha hecho desistir a muchos aspirantes a la corona de STREET FIGHTER II. No tiene dios, ni ética, ni nada que se le parezca. Su único afán es demostrar a todos, y a sí mismo, que es el mejor combatiente del mundo.

VEGA

Es nuestro representante en el torneo. Sólo se sabe que es español, pero se desconoce su origen exacto. Su duro entrenamiento ha convertido a este luchador en uno de los rivales más temibles que uno puede hallarse en el camino. Su aspecto es misterioso y todo el mundo desconoce sus datos biográficos. Vega es uno de los grandes misterios que la ciencia moderna debe descubrir. Sin embargo, su valor está fuera de toda duda. La furia española ataca de nuevo.

TUMBLING CLAW



SPANISH STORM

WALL CLIMB

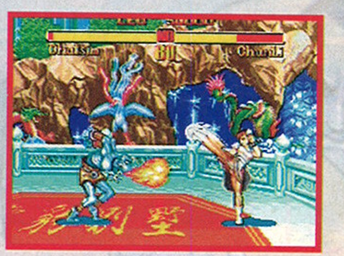


AIR SUPLEX





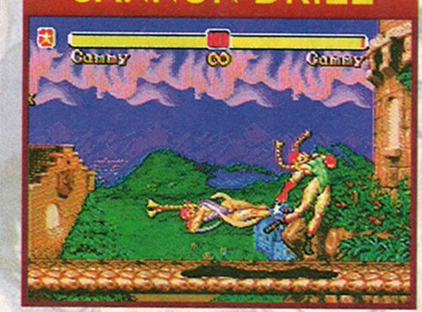






CAMMY

CANNON DRILL



SPINNING KNUCKLE



SUPLEX





FRANKESTEINER

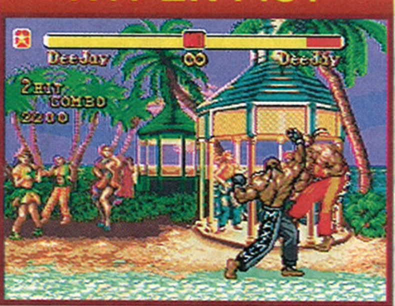


Esta chica de agradable aspecto es un agente especial británico, que fue encontrada inconsciente en frente de la academia. Ingresó en la escuela y sus increíbles reflejos hicieron que fuera admitida en las fuerzas especiales. Rapidamente se convirtió en la mejor agente y fue propuesta para participar en el World Warrior Tournament. Su victoria desvelará su misterioso pasado.

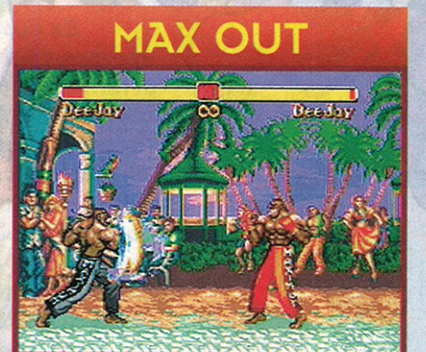
DEE JAY

Este simpático sujeto es un kickboxer jamaicano, que fue entrenado según las técnicas de la escuela europea. Esto no implica que halla perdido sus vínculos con sus ancestros nativos, a los que admira y venera. También es músico de reggae, y después de demostrar su incuestionable valía como luchador, le gustaría seguir los pasos del genial Bob Marley. Globalmente, es uno de los luchadores más capaces de ganar este torneo.

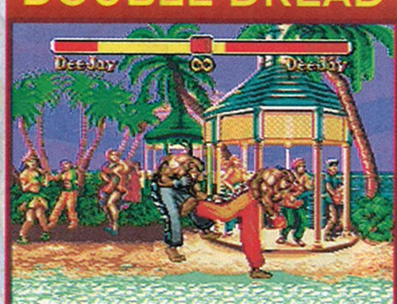
HYPER FIST



MAX OUT

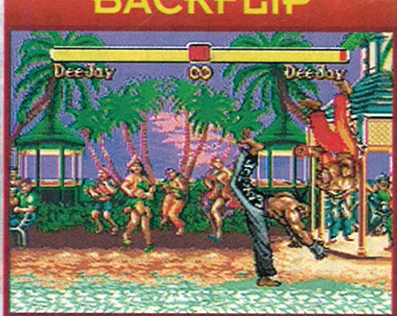


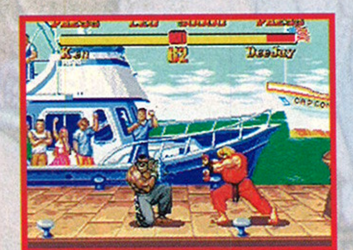
DOUBLE DREAD



BACKFLIP






T.HAWK

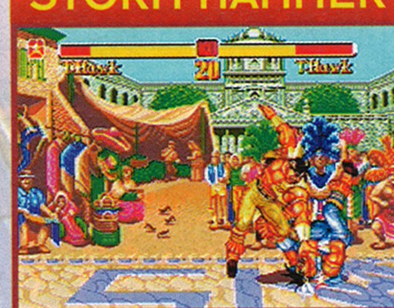
THUNDERSTRIKE



THE HAWK




STORM HAMMER



NECK CHOKE



Las tierras de su tribu fueron robadas por la malvada organización Shadolu, comandada por el odiado M.Bison. Para recuperar su nación, debe vencer en el torneo. Este enorme indio americano supera en volumen al gigantón Zangief. Sus movimientos reflejan su herencia, combinando poderosísimas técnicas de lucha india con artes marciales contemporáneas.

FEI LONG

Comenzó su adiestramiento a una temprana edad. Ha dedicado su vida por completo al Kung Fu. Su sueño, como el de muchos otros jóvenes, era el de convertirse en una estrella de esas horribles películas de lucha oriental que suelen poner en las excursiones de colegio. Ahora lo único que le preocupa es mantener el honor, seguir su disciplina y perfeccionar la potencia de sus técnicas de lucha. Participa en el concurso para contrastar sus habilidades con las de los mejores luchadores .

REKKA KEN



RISING DRAGON



POWER THROW



ROUNDHOUSE





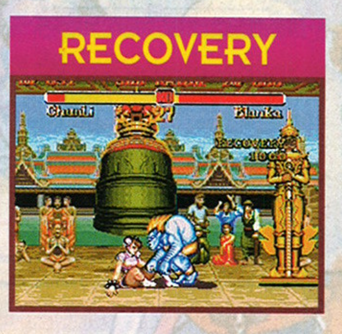
3 HIT COMBO



FIRST ATTACK



RECOVERY



COLORES





TOURNAMENT

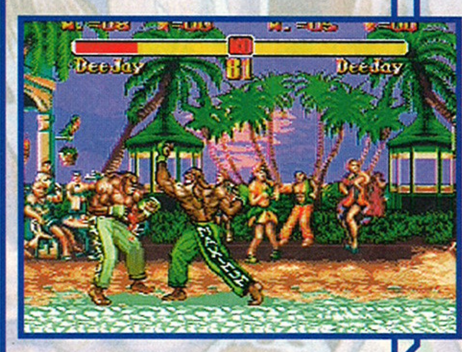


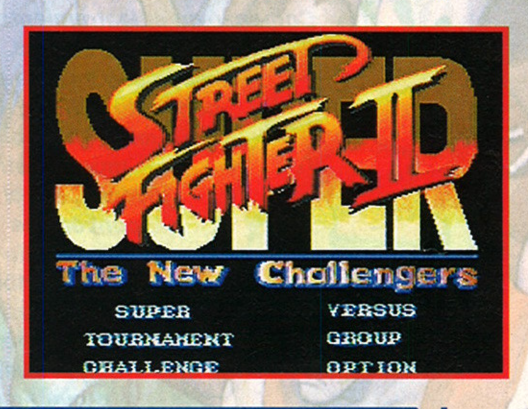
to de todos ellos. Así Guille parece mucho mayor, Ryu más joven y Blanka más fiero. Los escenarios han variado completamente, incluyéndose un montón de impresionantes scrolles nuevos e inéditas animaciones. El efecto 3D también está más conseguido. Las músicas son prácticamente las mismas que en la anterior versión, pero con unos sampleados distintos. Las voces siguen distorsionando, aunque se nota también cierta mejora respecto a la anterior entrega. Respecto a la jugabilidad, lo más destacable es que las magias y movimientos especiales salen con mucha mayor frecuencia y facilidad que en el ESPECIAL CHAMPION EDITION. Este hecho hace que los enfrentamientos y las cotas de entretenimiento se eleven a su máxima expresión. Las magias de los luchadores apenas han sufrido variaciones, salvo una nueva onda vital de fuego de Ryu, un inédito puño de fuego de Ken, un restyling de la magia de Chun-Li, y algún que otro nuevo movimiento especial de Vega o Blanka. Lo más destacado de esta nueva edición son los cuatro nuevos luchadores con sus fantásticos escenarios, que con el tiempo alcanzarán el mismo carisma que los otros 12 legendarios guerreros. También podríamos comentaros la modificación sufrida por pequeños detalles como: las secuencias de victoria después de los combates, la intro, los finales, menús de opciones y un montón de elementos que en próximos números os iremos desvelando.

THE SCOPE

VERSUS







GROUP MODE

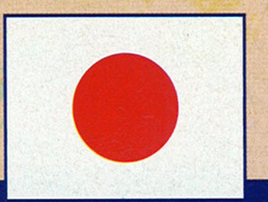








Cambia de equipo
Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con el nuevo ''FIFA PACK'' de Super Nintendo. Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de colores. Su contenido es totalmente rompedor: Consola Super Nintendo, 2 mandos de control, cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y... lee bien, el mejor simulador de fútbol: FIFA INTERNATIONAL SOCCER.
Un juego con sonido ambiental StadiumSound™, para que te metas de lleno en el juego.
Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.
Medidor de potencia de tus disparos.
Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú serás el ''pichichi'' del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.
NUEVO
"FIFA PACK"
EDICION LIMITADA
Y NUMERADA
EA SPORTS
PRESENTS
FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE. Used under licence by Electronic Arts. EA SPORTS, EA SPORTS LOGO, StadiumSound is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Software © Electronic Arts 1994. Ocean is a registered trademark.
CID FCA!

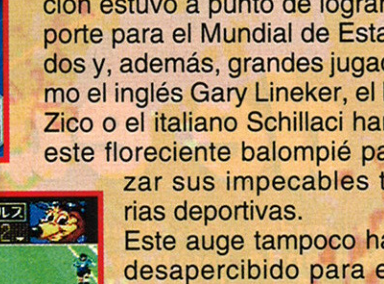


EXCITE STAGE'94

EPOCH









El fútbol japonés ha comenzado a despegar con fuerza. Su selección estuvo a punto de lograr el pasaporte para el Mundial de Estados Unidos y, además, grandes jugadores como el inglés Gary Lineker, el brasileño Zico o el italiano Schillaci han elegido este floreciente balompié para finalizar sus impecables trayectorias deportivas.

Este auge tampoco ha pasado desapercibido para el mundo del videojuego. De este modo, ya ha surgido un cartucho, PRIME GOAL de la compañía **Namco,** que tiene como principal punto de referencia a los conjuntos del campeonato nipón. El último juego con licencia oficial de la J'League (Liga Profesional Japonesa) es **EXCITE STAGE'94** que incluye a todos los equipos que componen este nuevo torneo. Junto a los clásicos encuentros, es necesario destacar la dinámica opción de fútbol sala y, sobre todo, los magníficos lanzamientos de penaltis con una inédita perspectiva real desde la parte posterior de la portería. Los rápidos movimientos de los jugadores han sido completados con una enor-













OPCIONES





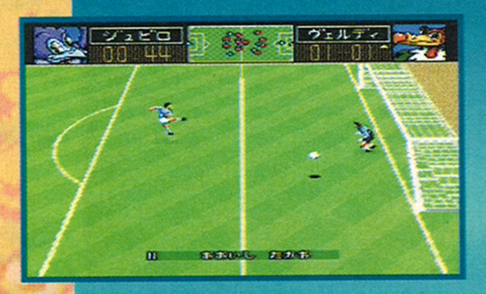
ARBITRO

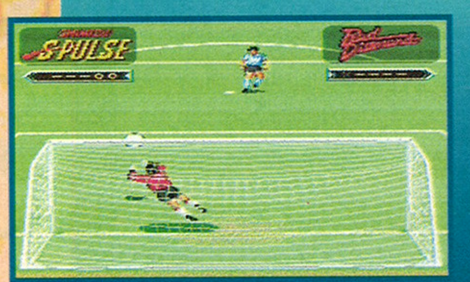


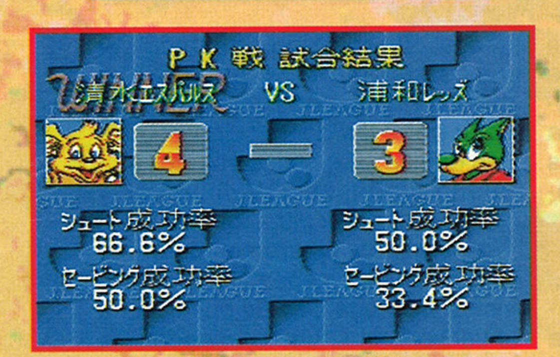


PENALTIS

Los penaltis sancionados durante los encuentros conservan la perspectiva general, pero en las tandas se utiliza una visión real desde la parte posterior de la meta.









COMPETICIONES

1ST STAGE	第 1節	勝数	得点	失点	点差
1	アントラーズ	1	5	0	5
2	サンフレッチェ	1	2	0	2
3	レッズ	1	2	1	1
4	ジュビロ	1	2	1	1
5	ヴェルディ	1	2	2	0
6	フリューゲルス	1	2	2	0
7	マリノス	0	2	2	0
8	エスパルス	0	2	2	0
9	ベルマーレ	0	1	2	1
10	ガンバ	0	1	2	1
11	ジェフ	0	0	2	2
12	グランパス	0	0	5	5

EQUIPOS



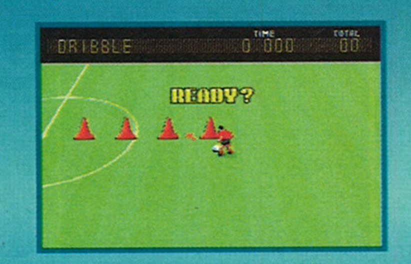
Los equipos de la Liga Profesional Japonesa aparecen representados por sus respectivas mascotas.

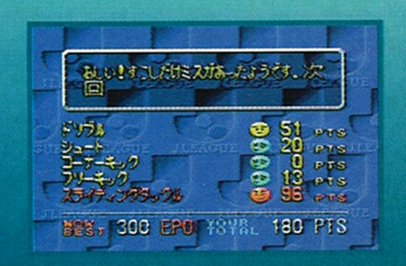


me y espectacular variedad de remates que recuerdan a los recogidos en las máquinas recreativas. Sin duda, estamos ante un extraordinario simulador futbolístico.
Como importante anticipo, os podemos decir que en Estados Unidos y Europa recibirá el nombre de SOCCER SHOOTOUT y será distribuido por **Capcom.** Ahora, sólo es preciso esperar a que una sabia compañía se decida a lanzarlo en España.

PRACTICA

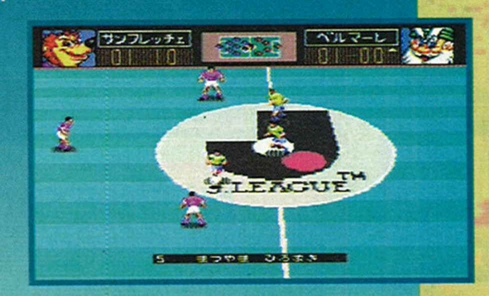
Cinco pruebas de habilidad forman esta curiosa e inédita competición. Según los resultados obtenidos en cada una de ellas, se logra la puntuación que determinará el ganador definitivo del torneo.

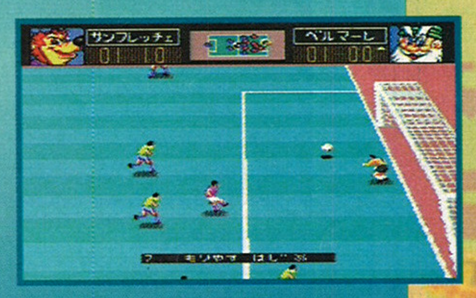




FUTBOL SALA

En estos encuentros el balón nunca sale fuera, y es posible aprovechar los rebotes de las paredes imaginarias que rodean el campo para obtener el máximo beneficio.





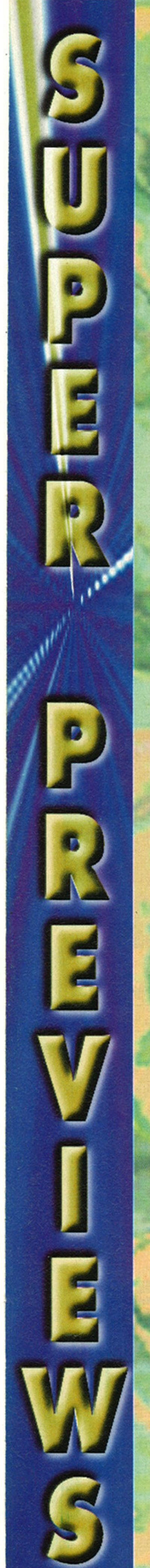




Los remates resultan prodigiosos, aunque con frecuencia encuentren como obstáculo las increíbles paradas del guardameta.

ANIMACIONES







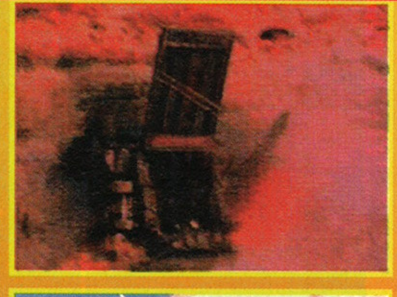
ESTADOS UNIDOS

CODE MONKEYS

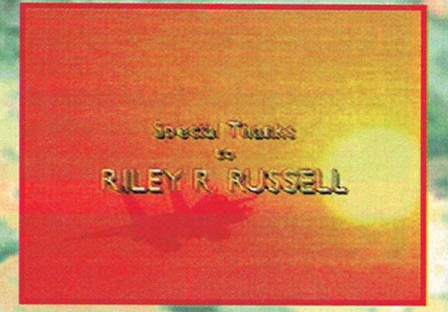
CD ROM









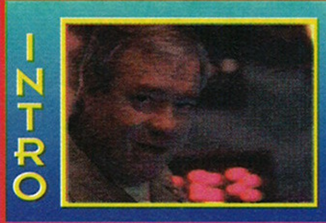

Sega parece dispuesta a convertir el ***Mega CD*** en una auténtica consola de cine y, ahora, nos presenta una produción al más puro estilo de Hollywood: **TOMCAT ALLEY,** un juego en compacto que quizás requiera un preestreno o una versión subtitulada.

En muchas ocasiones, los redactores de **SUPER JUEGOS** tenemos que frotarnos los ojos para dar crédito a lo que estamos viendo en nuestras pantallas. En el título que nos ocupa, observamos con detenimiento y deleite una larguísima intro de presentación con todas las trazas de una gran obra cinematográfica. Aunque el ***Mega CD*** es muy dado a este tipo de preámbulos (NIGHT TRAP, GROUND ZERO TEXAS, DRACULA UNLEASHED o MICROCOSM), hasta ahora no habían empleado la técnica del *FMV* (*Full Motion Video*), es decir, que no habían aprovechado toda la pantalla en la reproducción de imágenes. El resultado no puede ser más satisfactorio ya que los elementos han ganado en tamaño sin sufrir pérdidas de velocidad o calidad gráfica. Si a esto sumamos una buena digitalización de voces y unos efectos tan impactantes como las imágenes, estaremos ante uno de los mayores espectáculos jamás vistos en ***Mega CD***. Es posible que la versión española tenga todos los textos y diálogos traducidos al castellano, por lo que no tendríamos grandes problemas a la hora de situarnos dentro de esta aventura.

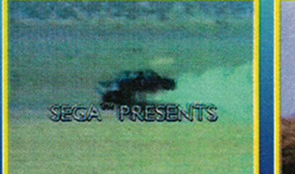




INTRO









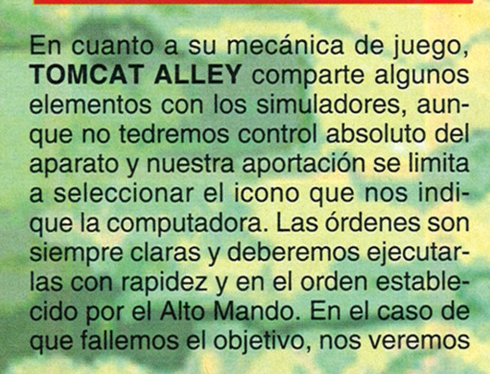




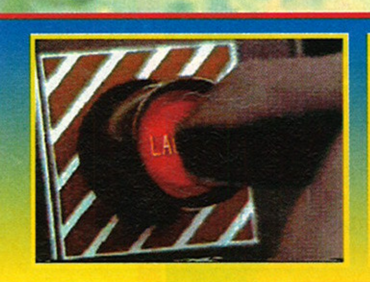
Este juego emplea la técnica del FMV (Full Motion Video).



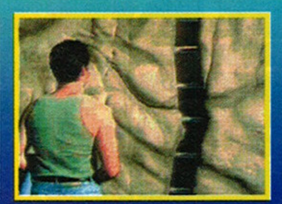

Las imágenes y las digitalizaciones son increíbles.




En cuanto a su mecánica de juego, **TOMCAT ALLEY** comparte algunos elementos con los simuladores, aunque no tedremos control absoluto del aparato y nuestra aportación se limita a seleccionar el icono que nos indique la computadora. Las órdenes son siempre claras y deberemos ejecutarlas con rapidez y en el orden establecido por el Alto Mando. En el caso de que fallemos el objetivo, nos veremos






BOMBAS











TOMCAT ALLEY

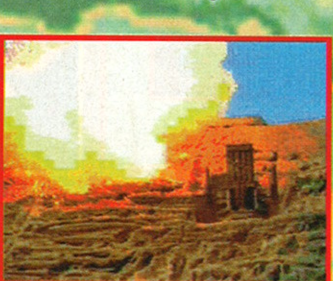
ESTADOS UNIDOS

CODE MONKEYS

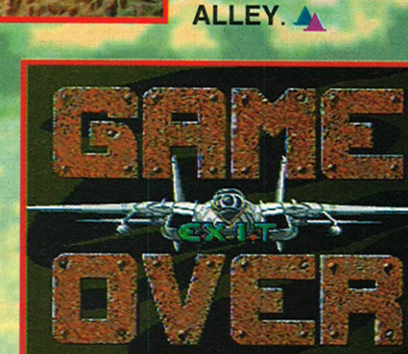


obligados a repetir la misión completa y desde el principio.

Entre las diversas acciones que componen cada una de sus cinco aventuras podremos disfrutar de una auténtica catarata de secuencias animadas. Por primera vez en ***Mega CD***, estos planos intercalados muestran un importante repertorio de imágenes en situaciones tan frecuentes como explosiones de aparatos, maniobras de evasión o diferentes perspectivas de la cabina. Pero lo que llama la atención por su inigualable realismo es el movimiento y la velocidad de las batallas aéreas en la que localizar, apuntar y derribar a nuestros rivales requieren toda nuestra concentración y unos reflejos casi felinos. Para facilitarnos nuestra labor en esta vertiginosa caza contamos con la más avanzada tecnología en radares, en armamento (con misiles de largo y corto alcance, aire-aire o aire-tierra), e incluso con un equipo de impresionantes cámaras para grabar futuros objetivos. Todo este instrumental se maneja de un modo sencillo, por lo que en muy pocas partidas lograremos ejecutar todas las acciones casi de un modo automático.

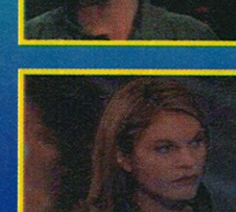


En próximos y veraniegos números os ofreceremos una completa review sobre este compacto de altísimos vuelos llamado **TOMCAT ALLEY**.



PERSONAJES









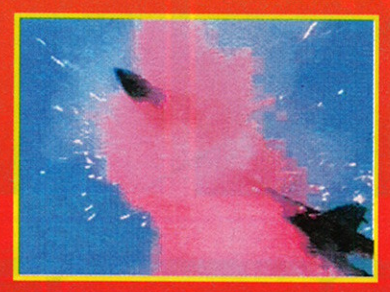
IMPACTO













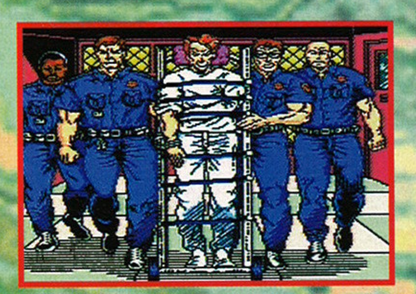


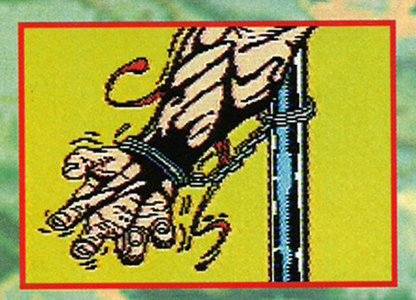
DAN AYKROYD JAMIE LEE CURTIS ANNA CHLUMSKY AUSTIN O'BRIEN
ESTRENO 24 JUNIO
Hay una edad para ser niño.
Otra para ser adulto.
Y entre ellas está "ese año"...
MI CHICA 2
(MY GIRL 2)
COLUMBIA PICTURES PRESENTA
UNA PRODUCCION BRIAN GRAZER/IMAGINE FILMS ENTERTAINMENT UN FILM DE HOWARD ZIEFF CON DAN AYKROYD JAMIE LEE CURTIS
ANNA CHLUMSKY AUSTIN O'BRIEN "MY GIRL 2" MUSICA DE CLIFF EIDELMAN DISEÑO DE VESTUARIO SHELLEY KOMAROV MONTADA POR WENDY GREENE BRICMONT, A.C.E.
DISEÑO DE PRODUCCION CHARLES ROSEN DIRECTOR DE FOTOGRAFIA PAUL ELLIOT PRODUCTORES EJECUTIVOS DAVID T. FRIENDLY · HOWARD ZIEFF · JOSEPH M. CARACCIOLO
ESCRITA POR JANET KOVALCIK PRODUCIDA POR BRIAN GRAZER DIRIGIDA POR HOWARD ZIEFF
Banda Sonora Original en discos, cassettes y CDs. Epic
DISTRIBUIDA POR COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL
COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.

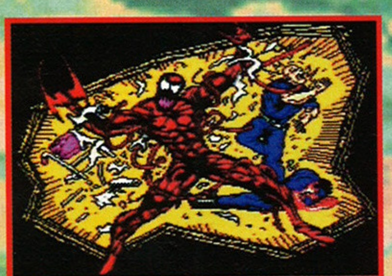
ESTADOS UNIDOS

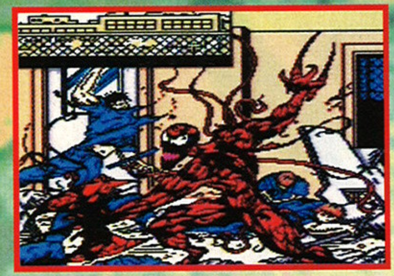
SPIDERMAN AND VENOM MAXIMUN CARNAGE

ACCLAIM









El famoso superhéroe arácnido comparte, en esta trepidante aventura para Super Nintendo, el papel estelar con un mutante llamado Venom.





Después de lanzar al mercado un juego de escasa calidad como X-MEN, **Acclaim/LJN** vuelve a la carga con una nueva producción donde Spiderman comparte el papel estelar con el mutante Venom. **SPIDERMAN AND VENOM: MAXIMUN CARNAGE** conserva semejante desarrollo a anteriores títulos protagonizados por el famoso héroe en ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***, esto es, patadas y puñetazos por doquier entre una verdadera tela de araña. El sprite de Spiderman y el tamaño de los demás personajes han sido ampliados de un modo notable, en comparación con las dimensiones contempladas en X-MEN.

Otra de las novedades más importantes es la incorporación de barras de energía en cada uno de los enemigos. Con ellas se logra que el sistema del juego sea semejante al observado en clásicos como la saga FINAL FIGHT. En los 16 megas de este cartucho se han conseguido incluir una veintena de niveles, que aportan una mayor jugabilidad y duración. Las intros y las pantallas entre niveles conservan un magnífico estilo, en la línea de anteriores entregas protagonizadas por el superhéroe. Por último, es necesario hacer un especial hincapié en la posibilidad de controlar tanto a Spiderman como a Venom, en función de la fase que vayamos a afrontar. Este juego tiene todas las cualidades para convertirse en un gran éxito.

LA CAPILLA



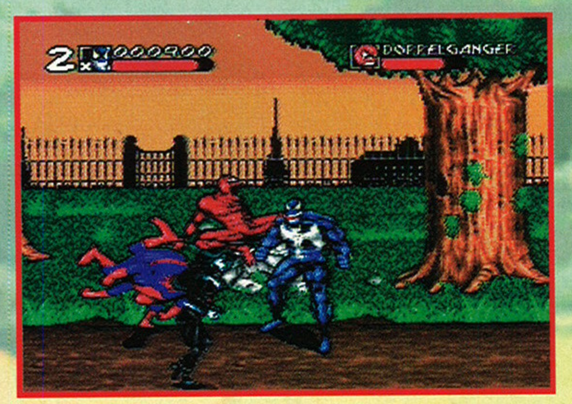






ENEMIGO





SUBURBIO



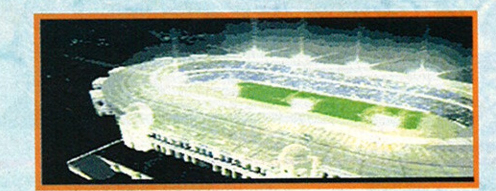


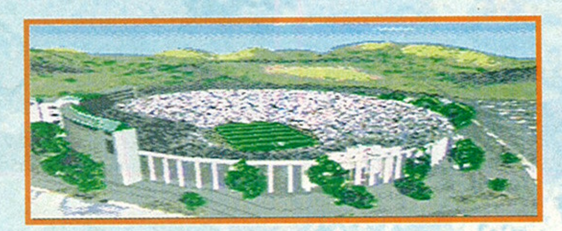
SENSIBLE SOCCER

REINO UNIDO

PSYGNOSIS















Sin duda alguna, **SENSIBLE SOCCER** ha marcado un hito en el mundo de los simuladores balompédicos. Su aparición en el mercado supuso una ruptura con todo lo que había aparecido dentro de ese género. Con la versión para ***Mega CD***, este título ha llegado a toda la gama de consolas de **Sega.**

El nuevo lanzamiento mantiene todas las características de sus antecesores tanto en la enorme variedad de competiciones como en el número de equipos. Su jugabilidad sigue constituyendo una auténtica maravilla para los grandes enamorados del deporte rey. Las innovaciones incluidas en este **SENSIBLE SOCCER** se basan, como viene siendo habitual, en una presentación más espectacular y, sobre todo, en una apreciable mejora en la música y en los efectos de sonido. El apartado sonoro de esta entrega permite vivir con toda intensidad el ambiente que rodea a un partido de fútbol. Resulta curioso escuchar los cánticos de los aficionados desde las gradas en un intento de animar a su equipo. La llegada de este clásico al ***Mega CD*** es el primer aperitivo a los simuladores futbolísticos que irán apareciendo para este soporte.



OPCIONES

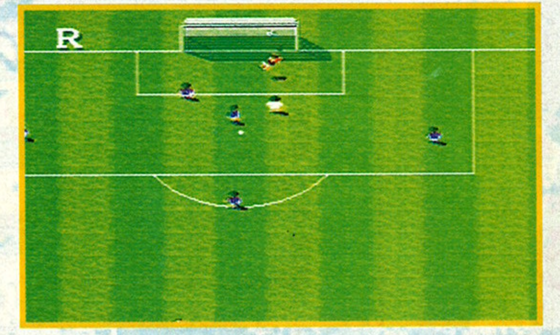
RESET BATTERY RAM	O.K.
GAME LENGTH	5 MINS.
MENU MUSIC	ON
IN-GAME AUDIO	ON
SEASONAL WEATHER	ON
DIFFICULTY LEVEL	NORMAL
LANGUAGE	
EXIT	



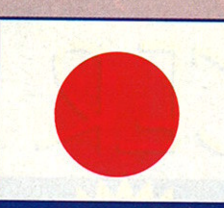








SUPER PREVIEWS

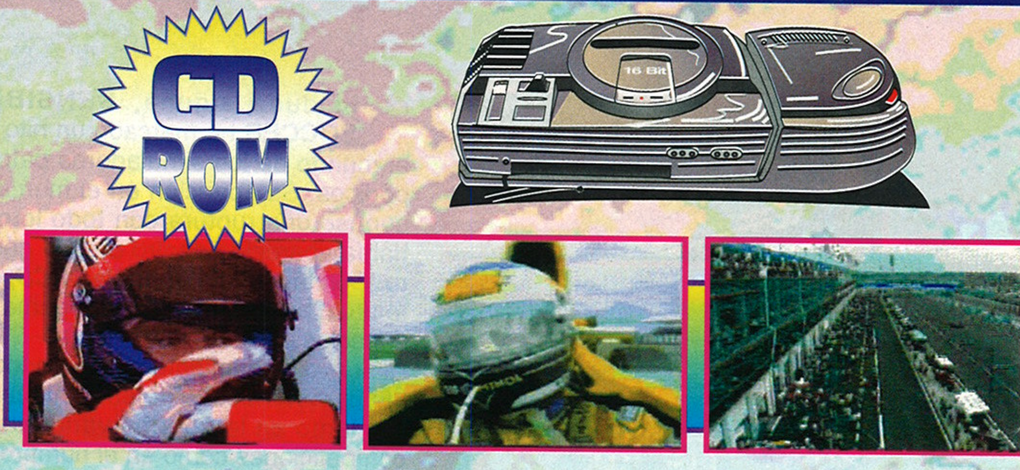


F1 HEAVENLY SYMPHONY

JAPON

SEGA





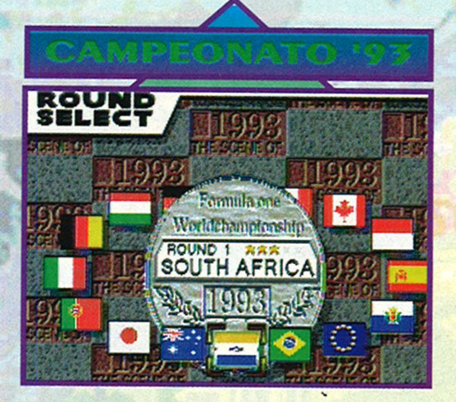


La corta vida del ***Mega CD*** no había permitido que el apasionante mundo de la Fórmula 1 encontrara un hueco dentro de las producciones creadas para el sistema de **Sega**. Pese a todo, los simuladores automovilísticos ya contaban con un maravilloso antecedente como JAGUAR XJ 220, que ya puso de manifiesto las tremendas posibilidades de este clásico género dentro del ***Mega CD***.

Los programadores de **F1 HEAVENLY SYMPHONY** han conseguido los derechos de la FOCA para utilizar los nombres originales de pilotos, escuderías y circuitos oficiales que constituyen el verdadero espectáculo del Campeonato del Mundo de esta trepidante y veloz disciplina deportiva.

Todos los elementos han sido recogidos con gran fidelidad, permitiendo que los monoplazas puedan realizar increíbles acciones en los más sinuosos trazados. Desde luego, la veracidad de las curvas, de las chicanes o de la publicidad aportan grandes cotas de credibilidad a este sensacional compacto. Los efectos de sonido, un perfecto scaling y una extraordinaria música avalan a este nuevo programa de **Sega**. También, **F1 HEAVENLY**

CAMPEONATO '93

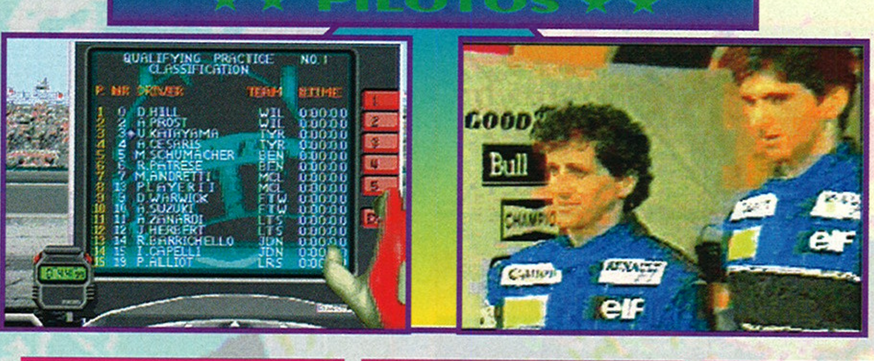


Este lanzamiento constituye la primera aparición del mundo de la Fórmula 1 en el Mega CD. Esperemos que no sea la última.

★ OPCIONES ★



★★ PILOTOS ★★









CAMPEONATO





BOXES









CARACTERISTICAS



HEAVENLY SIMPHONY posee una de las mejores presentaciones contempladas hasta la fecha en el Mega CD. Su calidad es magnífica.

SYMPHONY permite recordar los resultados del Mundial de 1993 y modificar las prestaciones y las características técnicas del vehículo. Este título dispone de una de las mejores presentaciones observadas hasta el momento en este soporte. También, pueden apreciarse espectaculares imágenes de algunos Grandes Premios, donde se pueden distinguir perfectamente a las más destacadas e importantes figuras de la Fórmula 1.

Este juego está especialmente recomendado para los amantes de las emociones fuertes y para aquellos aficionados a la competición automovilística más famosa del planeta. Un título de vértigo.

CIRCUITOS

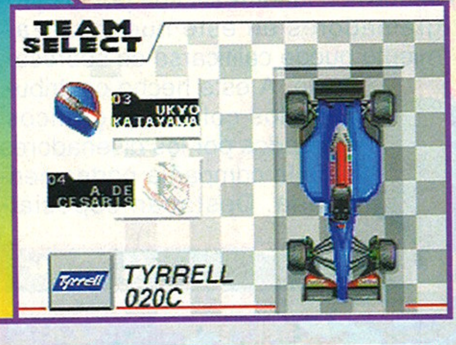






FORMULAS











CLASIFICACION





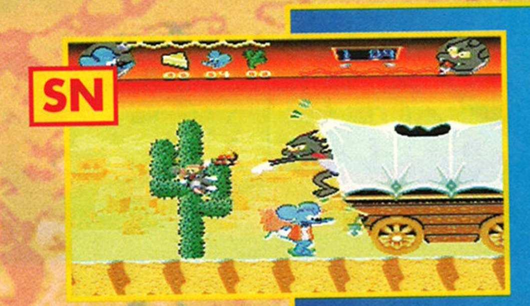
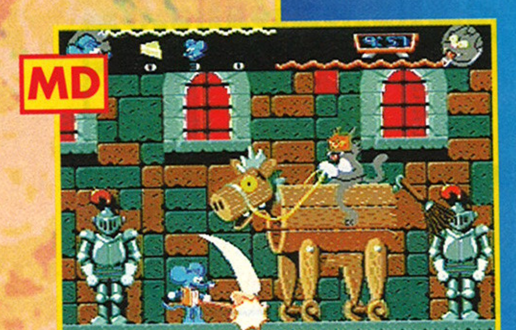
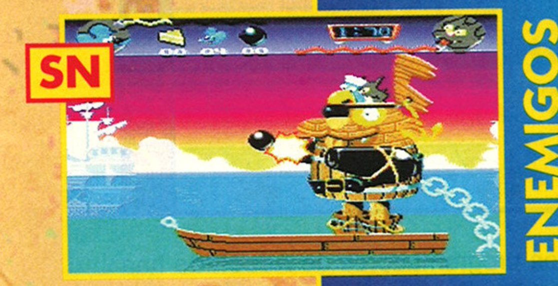
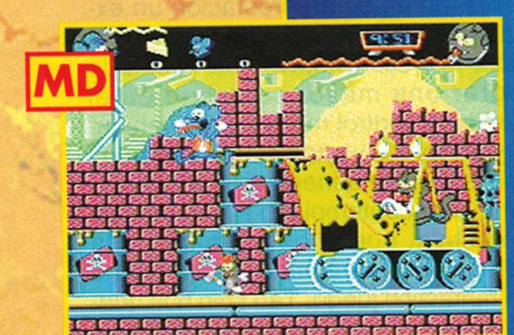
ITCHY & SCRATCHY

ESTADOS UNIDOS — ACCLAIM

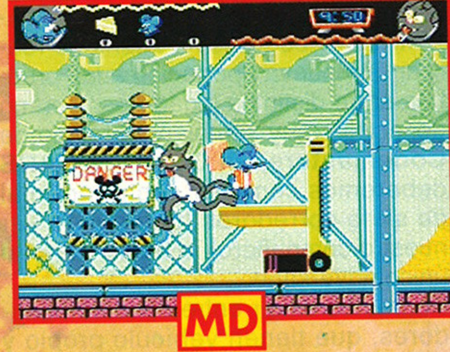
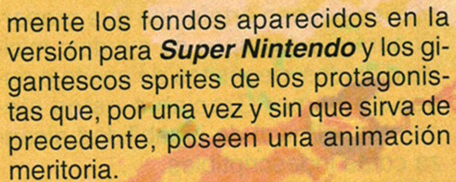
ITCHY & SCRATCHY

Acclaim ha realizado todas las versiones de THE SIMPSONS, una familia televisiva que ha alcanzado la fama mundial por su irónico sentido del humor. Los aficionados a la serie esperan con impaciencia la llegada de VIRTUAL BART. Sin embargo, ahora, aparece en el mercado **ITCHY & SCRATCHY**, unos personajes que tienen como principal diversión realizar las peores perrerías imaginables. Todos recordaréis aquellos sangrientos dibujos animados, protagonizados por un gato y un ratón, que constituían uno de los mayores entretenimientos de Bart y su hermana Lisa mientras sus padres discutían apasionadamente en la cocina. El éxito cosechado por estos curiosos personajes respondía a la tremenda violencia que emanaba todo este programa infantil. La labor realizada por los programadores en este nuevo lanzamiento puede calificarse de sobresaliente. A este hecho contribuyen los coloristas gráficos creados por los diseñadores de la compañía norteamericana. Destacan especial-



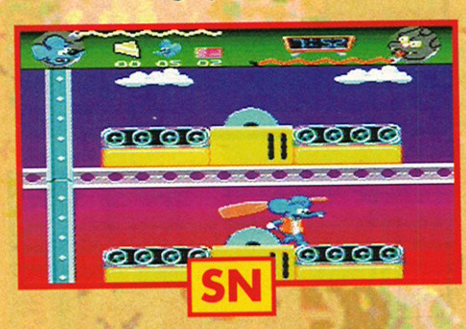
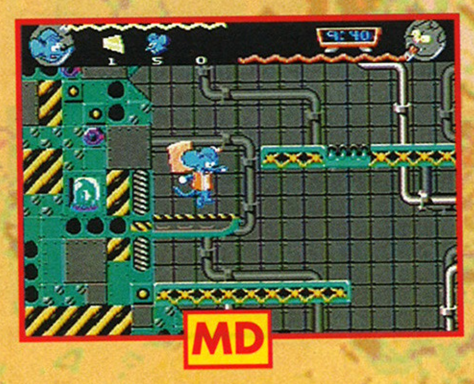

ENEMIGOS

mente los fondos aparecidos en la versión para ***Super Nintendo*** y los gigantescos sprites de los protagonistas que, por una vez y sin que sirva de precedente, poseen una animación meritoria.

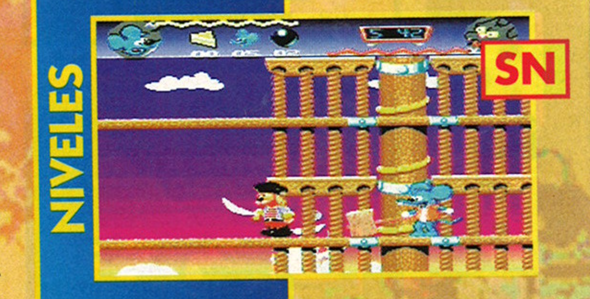
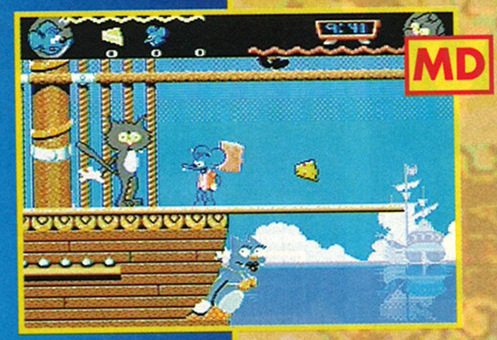
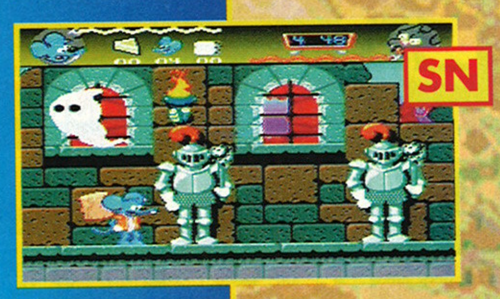
La banda sonora también ayuda al conjunto del juego, ya que está compuesta de particulares versiones de melodías tan clásicas como Los Picapiedra, Tocata y fuga de Bach o el sugerente Bolero de Ravel. Este genuino y auténtico cóctel ambientará a la perfección las siete fases de **ITCHY & SCRATCHY**, que también contarán con los correspondientes y espectaculares enemigos de final de fase, tan característicos de todo juego de plataformas que se precie.

Sin duda, estamos ante un completísimo cartucho que aparecerá para los 16 bits de **Sega** y **Nintendo**.

NIVELES







8 MEGAS


2P TEAM



TIENDA



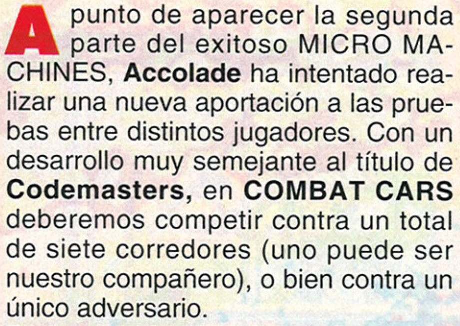
MENU



OPCIONES



PERSONAJES



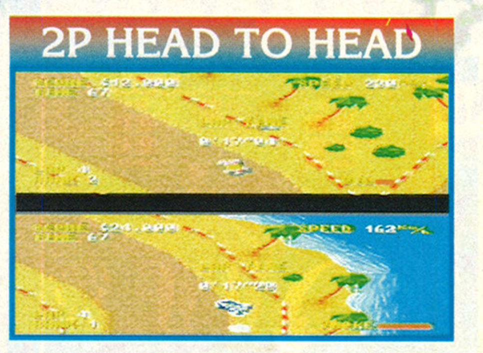
A punto de aparecer la segunda parte del exitoso MICRO MACHINES, **Accolade** ha intentado realizar una nueva aportación a las pruebas entre distintos jugadores. Con un desarrollo muy semejante al título de **Codemasters**, en **COMBAT CARS** deberemos competir contra un total de siete corredores (uno puede ser nuestro compañero), o bien contra un único adversario.

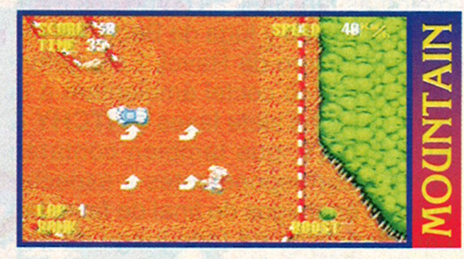
Podremos elegir entre ocho competidores, que tienen vehículo propio y unas características distintas. Estos coches poseen artefactos que proporcionarán varios tipos de ayudas: misiles dirigidos, depósitos de aceite o nubes de humo. Gracias a estos elementos, el nivel de jugabilidad alcanza cotas indescriptibles.

COMBAT CARS no aporta grandes novedades con respecto a otros cartucho de idéntico desarrollo, aunque los programadores de **Accolade** han realizado en contraprestación un extraordinario trabajo en el aspecto técnico. Por este motivo, han intentado lograr una mayor suavidad en el scroll, un control más real del vehículo y un sonido y unos gráficos acordes con la calidad general del cartucho.

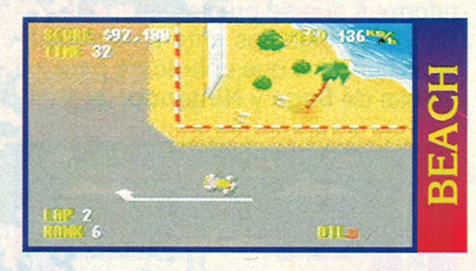
Sin haber contemplado aún la versión definitiva, podemos afirmar que la compañía norteamericana ha hecho un fantástico juego. Tan sólo nos queda esperar que las mejoras del futuro amplien el nivel cualitativo de este título. De cumplirse este cometido, **COMBAT CARS** calará hondo en los usuarios de ***Mega Drive***.

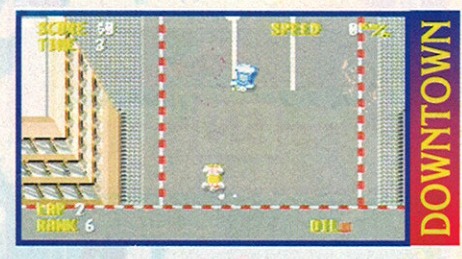



2P HEAD TO HEAD


MOUNTAIN


SNOWTOP

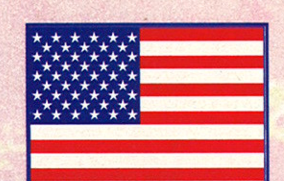

BEACH


DOWNTOWN


HARBOUR


SUBURBIA

SUPER PREVIEWS

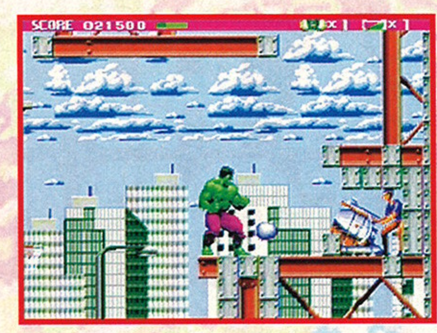


ESTADOS UNIDOS

THE INCREDIBLE HULK

U. S. GOLD





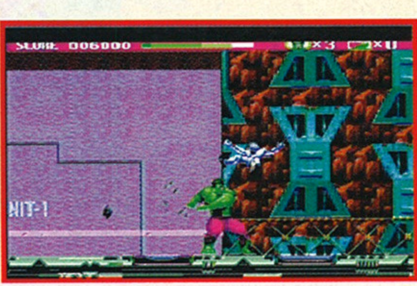


BARRIL DE ENERGIA

LADO HUMANO

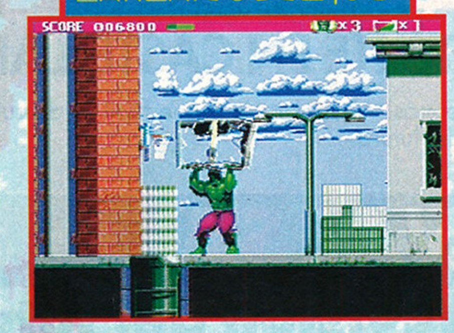
Hulk siempre ha tenido mala fama entre los superhéroes. Quizá sea por esos ataques que le dan de vez en cuando, por lo mal que cuida su ropa o por ser un personaje solitario. El caso es que este científico mutante llamado Bruce Banner se ha tenido que contentar con ocupar un segundo plano después de héroes tan repeinados, limpios y educados como Superman. Sea como fuere, a la Masa se le estaba negando una oportunidad de resarcirse en un videojuego como los que ya protagonizaron Spider-man, X-Men, Batman, el Capitán América (alguien debía pensar que estaba demasiado verde). Para reparar tamaña injusticia, **Sega** ha decidido tirar la casa por la ventana y ofrecerle a Hulk un potente programa de plataformas para ***Mega Drive***, ***Master System*** y ***Game Gear***. **THE INCREDIBLE HULK** ha sido diseñado por **U.S. Gold** respetando el estilo característico del cómic protagonizado por esta bestia verde y la tradición plataformera de sus antecesores en la materia. Buena animación de los personajes, mapeado gigantesco y de diseño laberíntico, variedad de items y la presencia de jefes de final de fase constituyen algunas de sus innegables virtudes. Escenarios barrocos repletos de



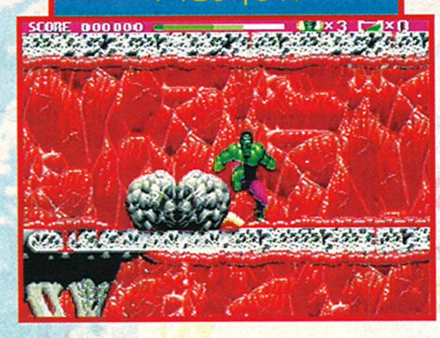


El famoso Hulk debuta en el mundo del videojuego con un cartucho de plataformas, creado por la compañía U.S. Gold, realmente espectacular.









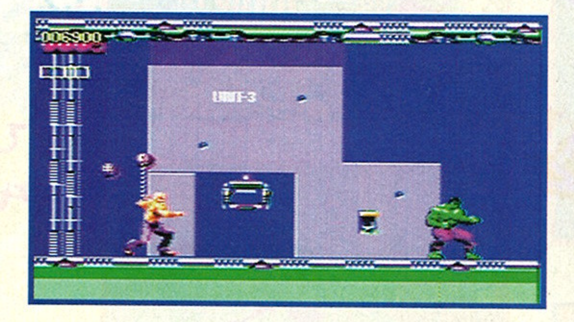












REVITALIZADOR



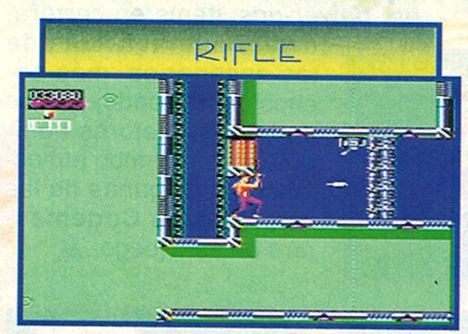
ABRAZO MORTAL

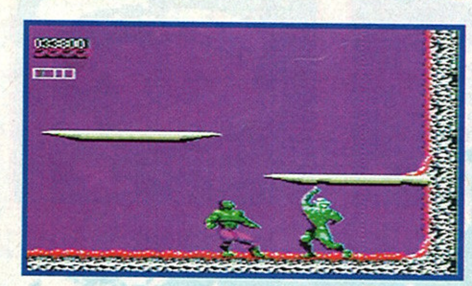


ITEMS

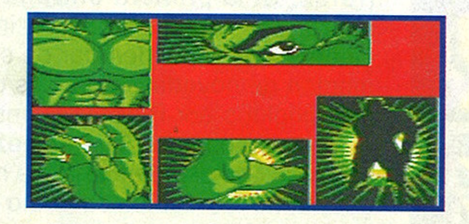


RIFLE

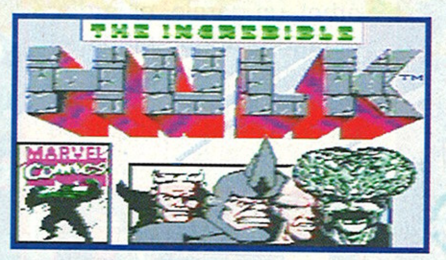


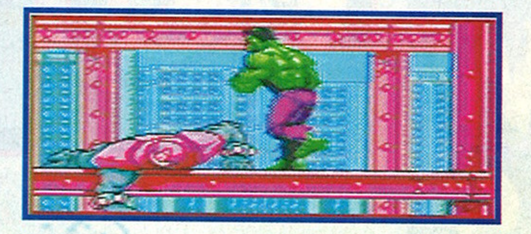


detalles, obstáculos y enemigos se funden en un complejo universo de plataformas en el que no faltan algunas secuencias en forma de viñetas al finalizar cada fase. Pero no todas nuestras sensaciones serán visuales. Efectos de película acompañan perfectamente a una poderosa banda sonora, ideal para el ritmo de juego. Los cinco episodios de esta aventura han sido coronados con la inevitable presencia de los jefes finales, que en más de una ocasión se ven apoyados por sus fuerzas de choque. En la última fase, tras acabar con el guardián de nivel, tendremos la oportunidad de ajustarle las cuentas al responsable de todo este embrollo: el Líder. Hasta entonces, deberemos abrirnos paso a través de esta jungla empleando algunas artimañas, ciertos objetos y nuestros demoledores puños. Además, este joven tiene una manera muy especial e impactante de acabar con los problemas de sus enemigos: los levanta de las orejas, liberándoles de sus tensiones con un rotundo cabezazo. **THE INCREDIBLE HULK** cuenta con elementos suficientes para superar a todos los superhéroes que le antecedieron en su paso por los sistemas de **Sega**.









SUPER PREVIEWS



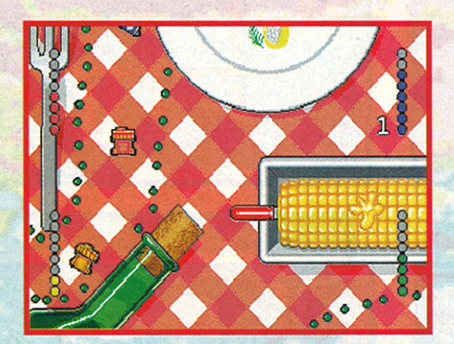
MICRO MACHINES 2





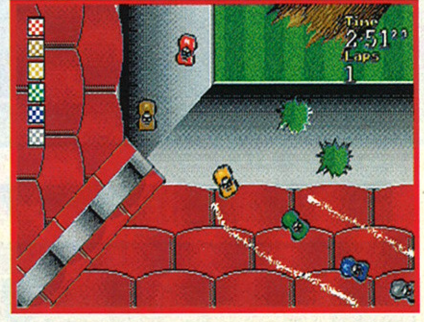














Otoño parece ser la fecha indicada para que los pequeños bólidos de **Codemasters** vuelvan a sorprender a los usuarios de ***Mega Drive*** con sus trepidantes carreras. Si la primera entrega ya causó sensación, no podéis ni imaginaros lo que pueden dar de sí el montón de novedades que los chicos dirigidos por Peter Williamson nos han preparado. Para empezar, y acorde con el incremento de megas, tanto los vehículos como los circuitos han aumentado en número y calidad. Submarinos, helicópteros, windsurfistas, aircrafts, barcos, globos de aire, un montón de modelos de coche y varios vehículos más nos servirán para deambular por el enorme abanico de trazados. Un árbol, un garaje, el jardín, el cuarto de los niños, el taller de papá, la sala de música, la playa, un billar, un dormitorio, el cuarto de estar, la cocina, el baño, el ático o incluso el interior de un coche verán correr a toda velocidad a estos pequeños y rápidos artefactos. Hasta cuatro jugadores simultáneos, *power-ups*, items en carrera, mayor interactividad de los escenarios, más coches compitiendo, juegos de bonus, mejores tiempos, ligas o tiempo atmosférico son algunas de las sorpresas de **Codemasters** en este juego.













BEAST II

PSYGNOSIS





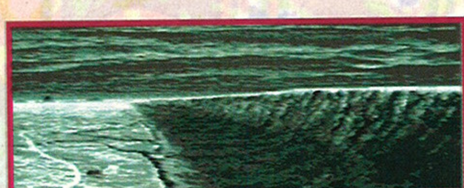










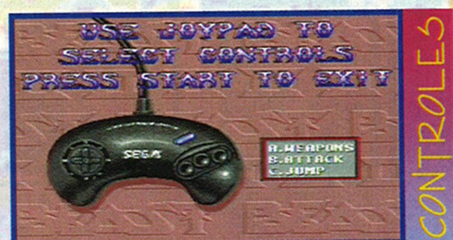




La última adaptación del clásico de **Psygnosis**, **BEAST II**, ya tiene su correspondiente versión para ***Mega CD***. Ha sido realizado por **Digital,** grupo de programación que parece haber aprovechado todas las posibilidades del soporte de **Sega.**

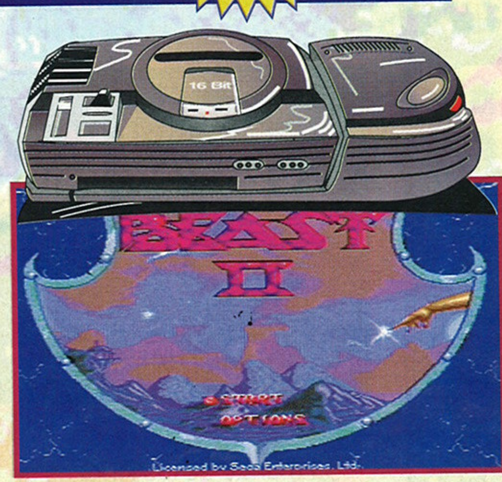
BEAST II es la segunda entrega de un título que en ***Amiga***, y posteriormente en otros formatos, cosechó un éxito espectacular. Su nombre era SHADOW OF THE BEAST, una frenética aventura arcade que se destacaba del resto gracias a un scroll con trece planos realmente increíbles y a una extraordinaria calidad gráfica.

BEAST II aparece en ***Mega CD*** tras haber probado fortuna en forma de cartucho hace ya algún tiempo. El trabajo realizado, a falta de ver la versión completa, ha consistido en pulir sus escasas carencias. Así, encontraremos distintos tipos de animaciones, con las que ambientar la entrada a los distintos parajes en que se divide el amplio mapeado de esta aventura. Además, y para igualar a su correspondiente versión para ***Amiga***, este título incorpora todos los diálogos y voces utilizadas durante el juego, lo que evita depender de los molestos textos en pantalla. Estos, por desgracia, sólo se encontrarán en inglés. Por último, la intro, que los usuarios de ***Amiga*** pudieron disfrutar, también ha sido recogida en este magnífico compacto que va a hacer las delicias de todos los aficionados al género.

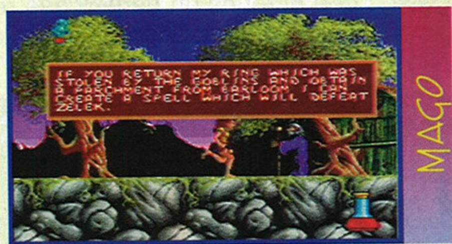


CONTROLES


EL VALLE



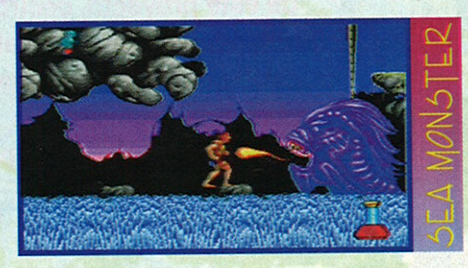

LA CUEVA

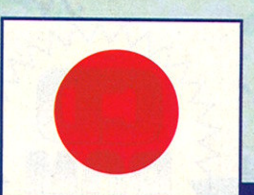

MAGO


MUERTE



OPCIONES


SEA MONSTER



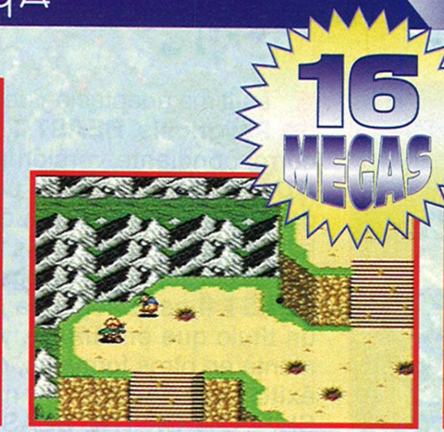
JAPON

SHINING FORCE II

SEGA

16 MEGAS







El mundo de los RPG es un misterio aún por descubrir en España, al menos en el sector de las consolas. Son pocos los títulos que han conseguido traspasar nuestras fronteras, destacando juegos como PHANTASY STAR 2 y 3 ó SWORD OF VERMILLION. Sin embargo, en la cuna de los videojuegos la situación es radicalmente distinta, ya que el rol es un género que recibe un trato especial por parte de la crítica especializada japonesa. De este modo, en el país oriental podemos hallar, entre otros, cartuchos como LANDSTAKER o SHINING IN THE DARKNESS, sin mencionar la inmediata aparición del cuarto título con 24 megas de PHANTASY STAR. Los comienzos de **SHINING FORCE II** se remontan a 1993, fecha de lanzamiento en el mercado nipón. Su éxito supuso la llegada hace unos meses de una versión para ***Game Gear***, aunque también se anuncia la inminente aparición en Oriente de la adaptación para ***Mega CD***.

SHINING FORCE II es un estupendo y clásico juego de rol donde el valor, el nivel de magia, la fuerza de ataque y de defensa conforman el pan nuestro de cada día. Combates contra ejércitos rivales, enfrentamientos con seres de otros

IGLESIA



Aquí recibiremos atención sanitaria y, además, podremos salvar la partida en el mismo punto donde nos encontremos.



PERSONAJES





JIPPO



KAZIN



MACHILDA



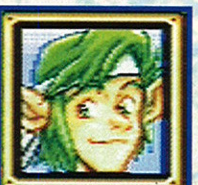
GOOF







HUEY



JAJA



Para que os hagáis una idea de la grandeza de este proyecto, deciros que en determinados momentos del juego llegaremos a controlar simultáneamente a un total de once personajes. Cada uno, por supuesto, con sus características propias.

MAY

PETER





SARAH

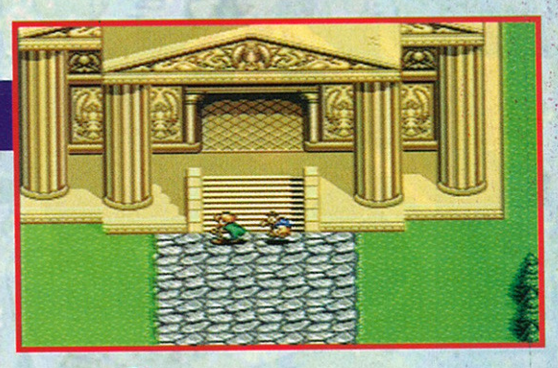


SUPER PREVIEWS



TIENDA





INVENTARIO



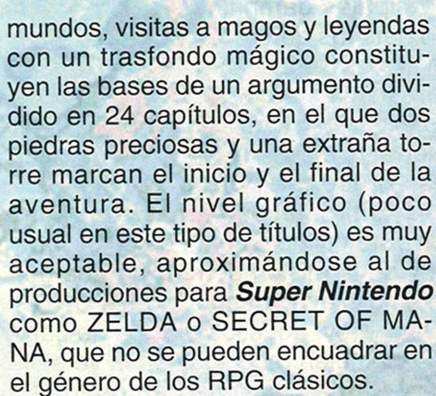
MAGIAS



OPCIONES





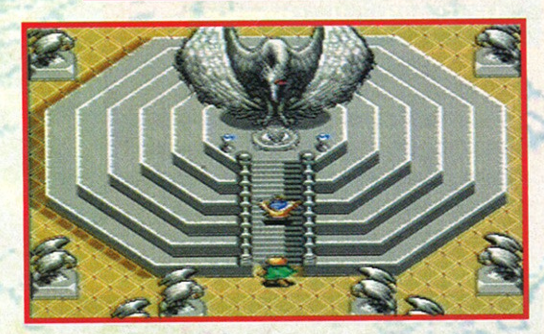


mundos, visitas a magos y leyendas con un trasfondo mágico constituyen las bases de un argumento dividido en 24 capítulos, en el que dos piedras preciosas y una extraña torre marcan el inicio y el final de la aventura. El nivel gráfico (poco usual en este tipo de títulos) es muy aceptable, aproximándose al de producciones para ***Super Nintendo*** como ZELDA o SECRET OF MANA, que no se pueden encuadrar en el género de los RPG clásicos.

Las músicas son bastante meritorias. Así pues, los amantes de este tipo de cartuchos pueden esperar con impaciencia la llegada de este magnífico **SHINING FORCE II**, que aún se desconoce si estará traducido al castellano. También los neófitos del género pueden iniciarse con este lanzamiento, aunque enfrentarse a duras y cruentas batallas a través de la estrategia puede llegar a ser un tanto pesado. A este juego le seguirán otros títulos de rol, pero parece bastante difícil que lleguen a superarle en calidad.







BATALLAS





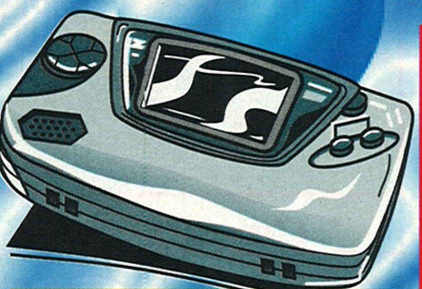
En SHINING FORCE II las batallas se realizan mediante el clásico y tradicional método de puntuación de los RPG. Quizá no resulten tan espectaculares y maravillosos como en otros juegos, pero invitan indudablemente a utilizar un poco más la estrategia.



DROP ZONE



2 MEGAS





Los más viejos del lugar recordarán las excelencias de un juego que en la década de los ochenta arruinó la vida de miles de humildes usuarios. Su nombre era DROP ZONE y sus principales damnificados fueron los propietarios de un ***Commodore 64*** o de alguna de las consolas de ***Atari***. Para los que no pudieron disfrutar de las excelencias de estos soportes, se puede establecer una cierta equivalencia entre este título y el clásico JET PAC (**Ultimate**) para ***Spectrum***, aunque este último carecía de scroll lateral y de la misión de rescate que deberemos llevar a cabo en este **DROP ZONE**. Hoy, aquellos efectos de pantalla (también recogidos en la versión para ***Game Gear***) se han quedado obsoletos, pero sirven para ambientar este cartucho. **DROP ZONE** está programado como un juego de los años ochenta, esto es, pantalla de presentación donde se indica el valor en puntos de cada uno de nuestros enemigos y la inevitable tabla de records que será nuestro principal objetivo. **Codemasters** pretende apuntarse el tanto que **U.S. Gold** obtuvo en su día. Este título conservará, a buen seguro, la terrible jugabilidad que siempre le ha caracterizado.



Cada vez que nuestro jetman rescate a uno de los rehenes, deberá trasladarlo a la base donde será acogido.





Con la más pura esencia de los clásicos matamarcianos, deberemos conseguir el mayor número de puntos.





Tendremos que rescatar el mayor número de cautivos posibles, aunque las naves enemigas no tendrán escrúpulos.



Las explosiones que pudimos contemplar en la versión Commodore se mantienen en esta adaptación para Game Gear. Una particular lluvia de pixels.

YOUR RANK IS DEXTRAL DODGER

YOU HAVE QUALIFIED FOR ENTRY INTO THE DROPZONE HALL OF FAME

MAY



Cuando el rescate de los rehenes se demore, un habilidoso artefacto enemigo saldrá a nuestro encuentro con la sana intención de acabar con el voluntarioso protagonista.




Fíjate qué cara
PONTE VERDE
con el cómic de 48 páginas del INCREIBLE HULK que la revista
Mega SEGA
incluye en el número del mes de julio.
Te presentamos el cómic que da nombre al juego que Sega lanzará al mercado para Mega Drive, Master System y Game Gear.
¡No te lo pierdas!
MARVEL COMICS
U.S. GOLD
SEGA

EL TR



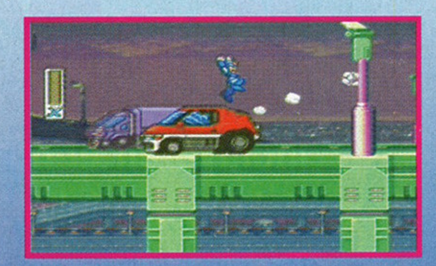
En 1985 Capcom lanzó en el mercado japonés ROCKMAN, un cartucho protagonizado por un entrañable robot celeste que pronto fue conocido en el mundo entero con el nombre de Mega Man.

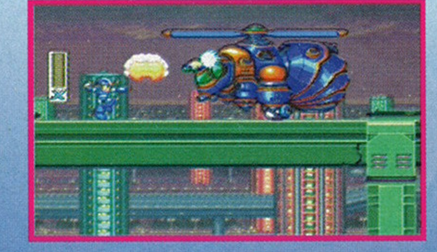


Este lanzamiento pronto se convertiría en líder absoluto de ventas en dura competencia con el mismísimo SUPER MARIO BROS. Las cifras no engañaron y ROCKMAN sobrepasó los 2.5 millones de unidades vendidas. El cartucho pronto arrasaría en todas las ***Famicom Family*** (***NES*** 8 bits) de Japón por su impresionante calidad gráfica con una exquisita utilización de la paleta de 52 colores, por unas melodías de algarabia rítmica chinesca y, sobre todo, por el perfecto control sobre Mega Man que elevaba las cotas de jugabilidad hasta límites sólo equiparables al buque insignia de **Nintendo**, Mario.

Todo Occidente comenzó a soñar con las andanzas de un pequeño androide capaz de destruir a los más in-

FASE PROLOGO



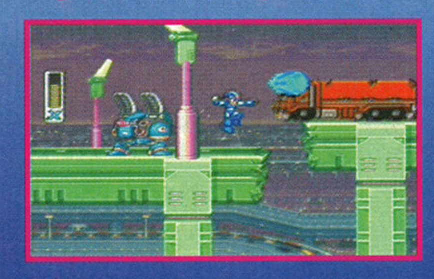


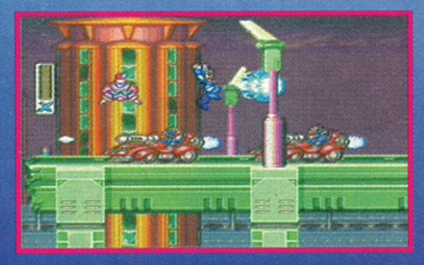


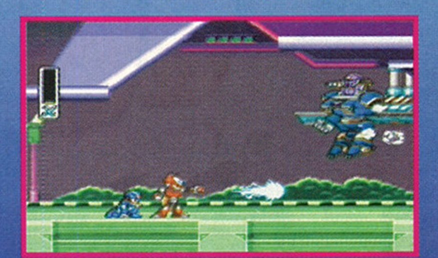
PRIMEROS PASOS

ENEMIGOS DE IMPRESION

APARECE ZERO







Los habitantes de Megalópolis huyen asustados ante la invasión Sigma: coches futuristas se dirigen como auténticas exhalaciones hacia las afueras de la castigada urbe. Son inofensivos, pero resultan impresionantes.

Las primeras oleadas de Sigma Force demostrarán su poder ofensivo y el tonelaje de sus efectivos aeroterráqueos. Mención especial para el gigantesco abejóptero y los vehículos que lanza la fortaleza espacial de Sigma.

Cuando Mega Man está a punto de decir adiós al futuro imperfecto de su reciente periodo vital, un curioso, salvador y sacrificado personaje llamado Zero salva la vida del androide. Un sabio consejo brotará de sus labios.

UENO AZUL



BOOMERANG



FIRE



ICE



MISSILE



X-BUSTER



El armamento constituye uno de los aspectos más destacados de este juego. Variedad y novedad priman.

SHIELD



SPARK



STING

STORM



CHILL PENGUIN

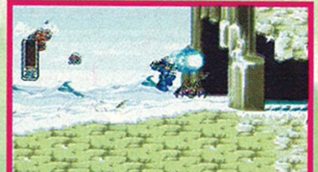
ALTURA: 5.34 pies
PESO: 237 libras
ARMA FAVORITA: Shotgun Ice
ARMA MAS ODIADA: Firepower

Seremos sorprendidos por liebres Mech o robots taladores de Cryo-Containers. Nos adentraremos en la base enemiga donde los rodillos y murciélagos nos amargarán la existencia. Después encontraremos el primer Mega Mech. Disfruta con su potencia demoledora. Podéis seguir solos o penetrar en la caverna. Tras destruir cinco lanzabolas, llegaréis a la sala de operaciones.

DASH BOOTS

El holograma del doctor Light nos espera en el interior de la base. Escuchad sus palabras y penetrad en la cápsula energética. El imprescindible sistema acelerador de emergencia proporcionado por las botas Dash caerá en vuestro poder. Pulsando el botón A observaréis el resultado.



















PASSWORD

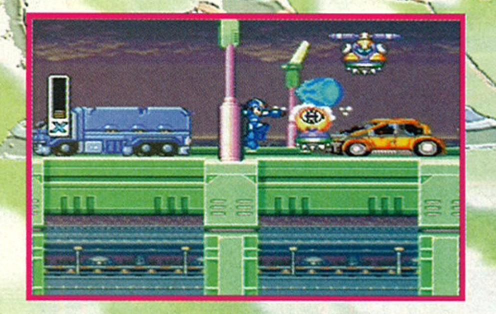




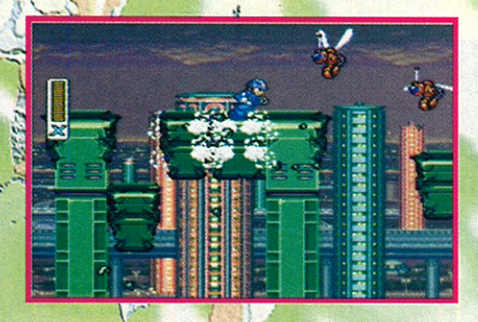
ENEMIGO FINAL

Es el enemigo más fácil. Sitúate en alguna de las esquinas y espera a que Chill Penguin se cuelgue de la argolla metálica. Recarga el X-Blaster y lánzalo. Esquiva sus vendavales y golpes. Tras varios disparos, será destruido.









creíbles enemigos de la paz terrestre, seres con tan estrambóticos nombres como: Bubble Man, Wood Man, Magnet Man, Gemini Man o Top Man por citar algunos. Otra de las características determinantes en el gran éxito del producto fue la posibilidad de elegir la fase de inicio entre todas las disponibles, con el temible enemigo final incluido.

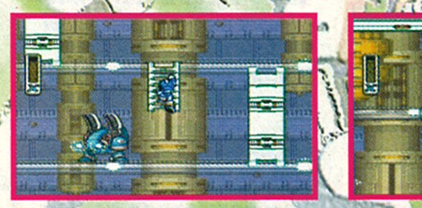


La segunda parte no se hizo esperar y dos años después **Capcom** estrenó el segundo cartucho de MEGA MAN, coincidiendo con el debú de la criatura en Estados Unidos y el resto del mundo. Los esquemas permanecían invariables y el éxito continuó tras la llegada de la tercera parte y la presentación estelar del perrillo Rush, compañero inseparable del as-

SPARK MANDRILL

ALTURA: 10 pies
PESO: 646 libras
ARMA FAVORITA: Electric Spark
ARMA MAS ODIADA: Shotgunice

Estos corredores se verán amenizados con la presencia de Missile Launchers. Luciérnagas ghost layering y algunos pajarracos se encargarán de hacer más ameno todavía este caótico pasaje. Una vez destruido el ser intermedio, tendremos que hacer frente a varias oleadas de Jump´n runners y torretas acorazadas. Tras otro enclave oscuro, aparecerá la antecámara de Spark.

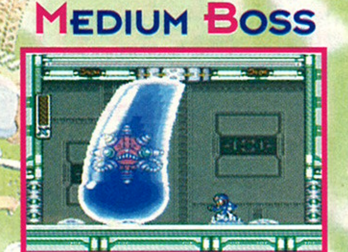






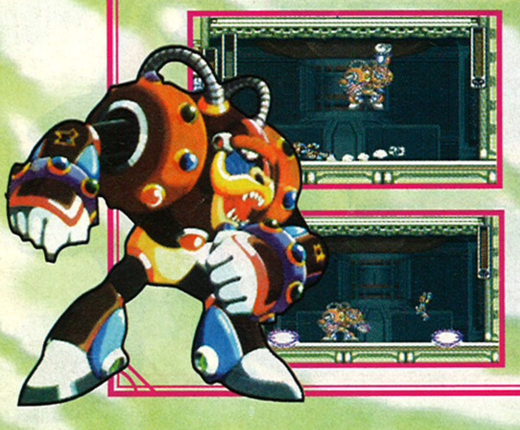


MEDIUM BOSS



Ya os hablé ligeramente en la preview del número anterior de este burbujesco ser, que hace gala una vez más de las inagotables y maravillosas bondades gráficas del séptimo modo gráfico. Evita sus traicioneras burbujas con el botón A y utiliza sabiamente la recarga del X-Buster.

ENEMIGO FINAL



Utiliza tu X-Buster y el Shotgun Ice para paralizar al inquieto mandril. Permanece cerca de la pared para evitar sus golpes y salta rápidamente antes de que Spark Mandrill dispare sobre tí. Aprovecha sus peregrinajes aéreos para dispararle hasta la saciedad.

ARMADURA CONSEGUIDA



HEART TANK

PASSWORD

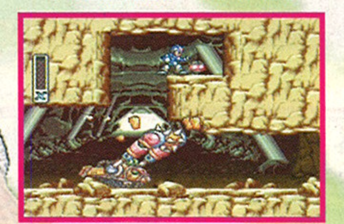


ARMORED ARMADILLO

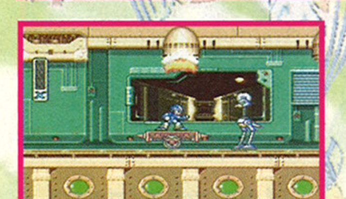
ALTURA: 6,36 pies
PESO: 510 libras
ARMA FAVORITA: Rolling Shield
ARMA MAS ODIADA: Electric Spark

La fase más trepidante comienza a bordo de una vagoneta minera. Salta en marcha o caerás junto a ella. Deslízate lentamente por el lado izquierdo del abismo para obligar a abandonar su guarida a la trituradora de piedras. Monta en la segunda vagoneta y dispara para acabar con todos los enemigos. Tras la autodestrucción del demoledor, llegará el tercer viaje en vagoneta.

HEART TANK



Atención a la caída porque tendrás que destruir al segundo demoledor antes de que llegue a las inmediaciones del Heart Tank. Lo más aconsejable es utilizar el lanzallamas. Si desciendes por el lado derecho y aterrizas por delante del horrible vehículo, no te hará falta destruirlo para conseguir el Heart Tank. Sólo corre.









SUB TANK



ARMADURA CONSEGUIDA



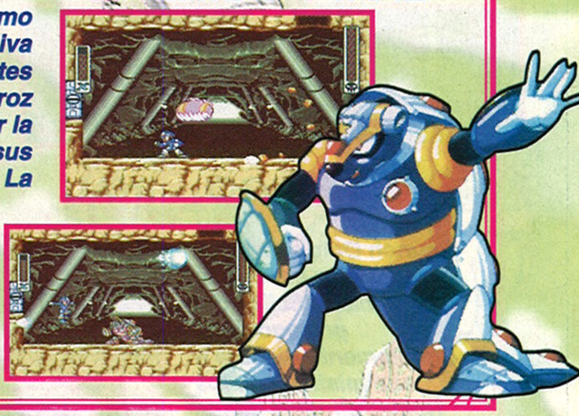


PASSWORD

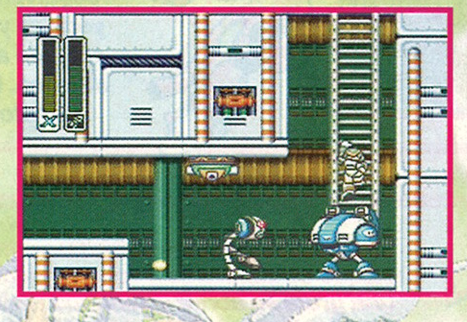
ENEMIGO FINAL



Sitúate en el extremo izquierdo, y esquiva los ataques rodantes del armadillo feroz escalando por la pared para evitar sus disparos. La utilización del Electric Spark restará grandes cantidades de energía vital a nuestro principal enemigo.



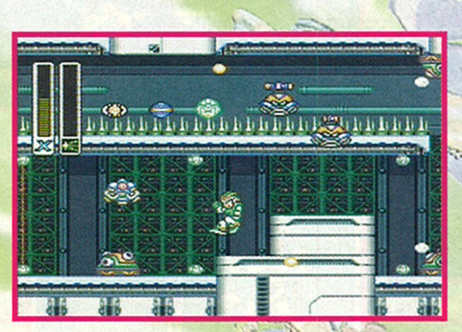
tro. Junto a la aparición del cuarto capítulo en ***NES***, la compañía japonesa sorprendió a todos con una excelente adaptación para ***Game Boy***. Y así transcurrieron cinco capítulos más (dos en ***NES*** y tres en ***Game Boy***), donde destacamos la iniciativa de **Capcom** invitando a los megamaníacos del mundo a diseñar sus enemigos favoritos para incluirlos en la sexta entrega. El merchandising de MEGA MAN invadió casi desde su fecha de lanzamiento las tiendas japonesas: caramelos, juguetes, figuras, plumas, bolígrafos, carteras o pins.



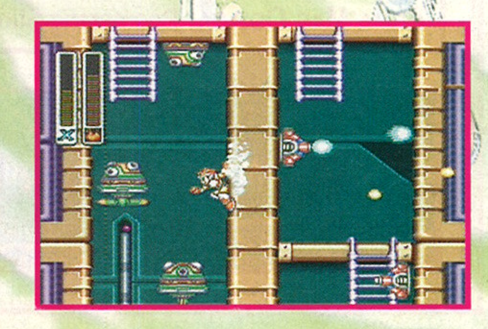
ELECCION ENEMIGO



A través de esta pantalla, podremos elegir entre los ocho enemigos principales del juego.



Pero todos los usuarios de ***Super Nintendo*** continuaban soñando con la posibilidad de ver a su personaje favorito patrullando los psicológicos, y hasta ese momento inalcanzables, 16 bits. Como suele ser habitual en Oriente las fechas navideñas serían testigo de la puesta a punto del definitivo cartucho de 12 megas que daría vida a las andanzas cibernéticas en ***Super Nintendo*** de Mega Man, uno de los personajes más queridos y carismáticos (junto a Mario, Kid Icarus, Metroid, Link o Kirby) de toda la flora y fauna made in **Nintendo**.



MEGA MAN X



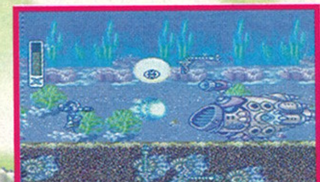


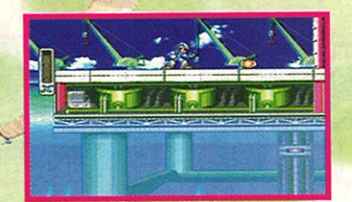
LAUNCH OCTOPUS

ALTURA: 7,8 pies
PESO: 348 libras
ARMA FAVORITA: Homing Torpedo
ARMA MAS ODIADA: Rolling Shield

El nivel del mar llega hasta la cintura de Mega Man. No os preocupéis, es Stainless Steel. Bajo las profundidades del mar observaremos la bella y letal fauna marina. Utiliza las corrientes ascendentes para explorar la superficie y encontrar una bonita embarcación totalmente destructible. Poco después, tendrá lugar un segundo duelo con otra impresionante serpiente marina.











HEART TANK



Al destruir la primera serpiente, un pasadizo secreto se abrirá a la derecha de la cámara submarina. Un Heart Tank descansa en su interior.

MEDIUM BOSS



Destruye la serpiente, subiéndote en ella y disparando a su vulnerable cabeza.

ARMADURA CONSEGUIDA

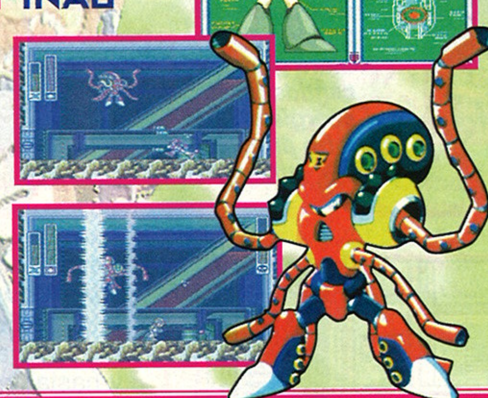
BALLENA METALICA



Ascendiendo por una de las corrientes de aire, llegaremos hasta una ballena metálica enemiga. Dispara esquivando los proyectiles y déjate caer con ella a las profundidades. Un pasadizo secreto se abrirá.

ENEMIGO FINAL

Launch Octopus no es uno de los enemigos más difíciles del protagonista. Simplemente dispara a sus misiles con los Rolling Shields desde una posición cercana, y utiliza el botón A para escapar del peligroso remolino que lanza nuestro amigo el pulpo.



PASSWORD



STING CHAMELEON

ALTURA: 5,80 pies
PESO: 69 libras
ARMA FAVORITA: Chameleon Sting
ARMA MAS ODIADA: Boomerang Sting

En esta arbórea fase sufriremos un ataque de zapateros y robots taladores. Una gruta se abrirá y seremos recibidos por una lluvia de bloques o por una sospechosa tranquilidad. Cuidado con los robots de piedra. Fuera de la caverna observaremos peligrosos pájaros carpintero y una suculenta vida extra. Tras un viaje por cenagales, se abrirá la guarida de Sting Chameleon.





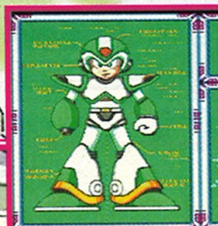


MEDIUM BOSS



ARMADURA







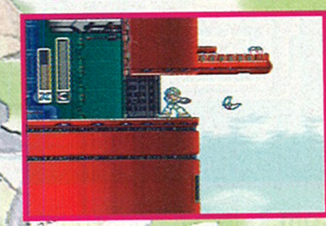



BOOMER KUWANGER

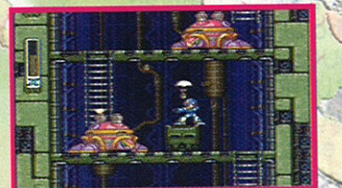
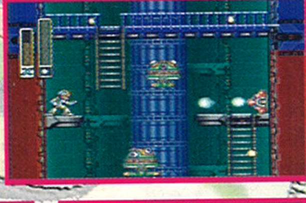
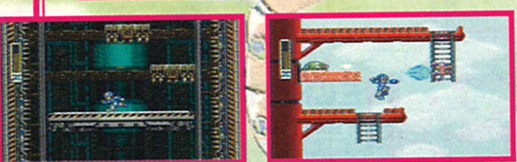
ALTURA: 7,93 pies
PESO: 206 libras
ARMA FAVORITA: Boomerang Cutter
ARMA MAS ODIADA: Homing Torpedo

Tras una dificultosa ascensión provocada por Bomber Mazas y Laser, llegaremos a un pasaje repleto de células fotoeléctricas. De nuevo estaremos obligados a ascender, aunque esta vez de una forma más tranquila. Y continúan las sufridas ascensiones, a través de plataformas danzantes, hasta llegar a la bella antecámara de Boomer Kuwanger.

HEART TANK

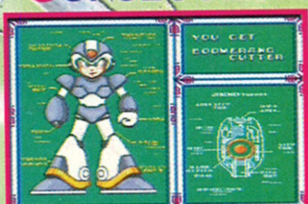


Una vez completado este nivel podremos conseguir este Heart Tank, lanzando los poderosos boomerang que nos cederá Boomer Kuwanger.

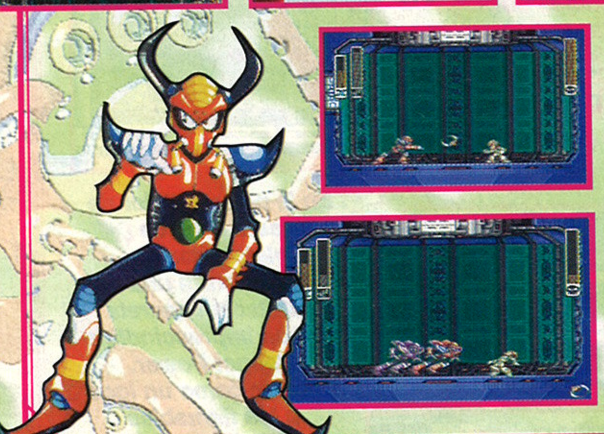






ARMADURA CONSEGUIDA



ENEMIGO FINAL



Esta criatura es una de las más peligrosas del bestiario MEGA MAN. Nunca te sitúes cerca de él, si no quieres recibir una buena cornada y vigila sus desapariciones. Utiliza los Homing Missiles para atacarle en cualquier posición de la pantalla y tenerle alejado.Un enfrentamiento directo entre su boomerang y tus misiles te colocarán como claro vencedor.

PASSWORD

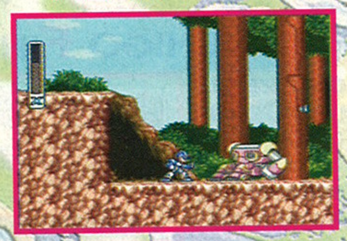


HEART TANK



Si os dejáis caer por este abismo, llegaréis hasta una cámara inundada de agua donde encontraréis otro Heart Tank. Utiliza perfectamente el salto con A y B simultáneamente para alcanzarlo.

MEGA MECH

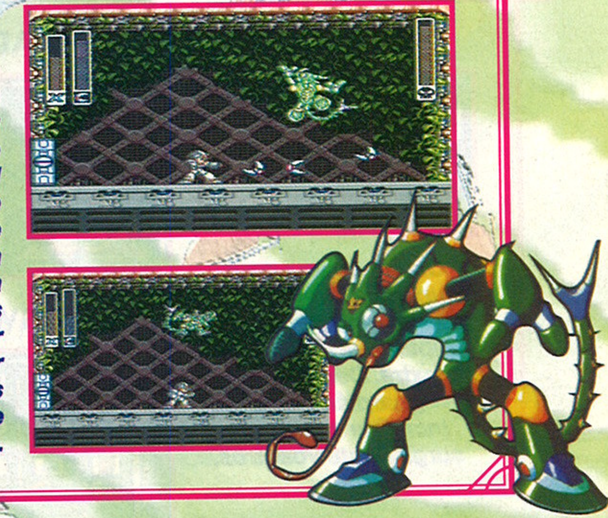


BODY ARMOR

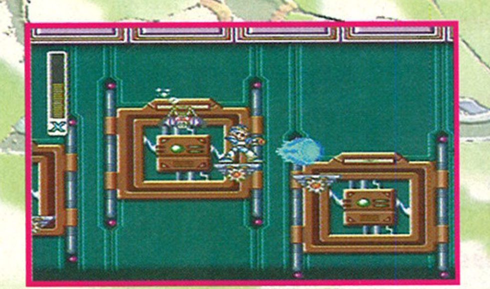


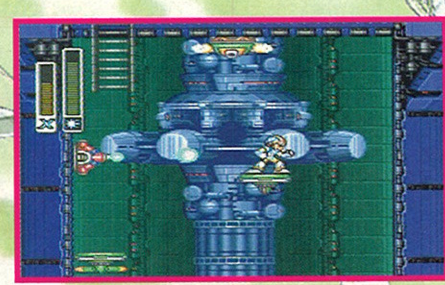
ENEMIGO FINAL

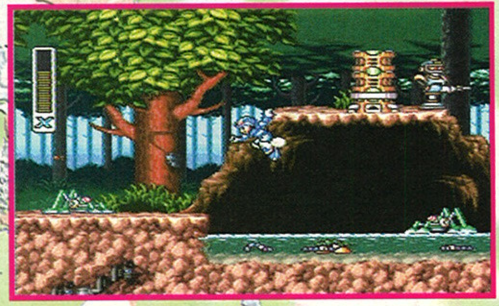
Al igual que nuestro popular enemigo Predator, la Texture Invisibility e inmunidad de Sting Chameleon se convertirá en el quebradero de cabeza particular de este enemigo. Utiliza los boomerang para dañarle en las alturas y sitúate en lugar correcto para hacer frente a sus tres tipos de lluvia de aguijones.

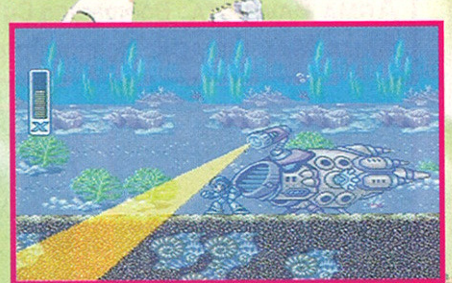


MEGA MAN X









Capcom lo había conseguido, millones de miradas descansaban sobre el esperado cartucho deseosas de lanzar sus primeras impresiones y el veredicto final que encumbraría o enterraría a este nuevo capítulo. **Capcom** lo ha logrado una vez más y **MEGA MAN X** se ha convertido en otro buque insignia de la célebre compañía. Nadie podrá detener el fulgurante éxito del cartucho al menos hasta la aparición de MUSCLE BOMBER (24 megas) y SUPER STREET FIGHTER 2 (32 megas).

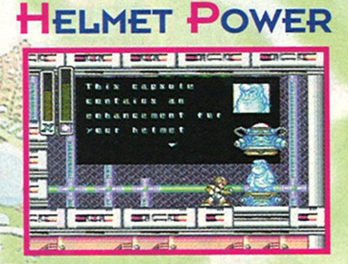
MEGA MAN X ya está aquí y sus 12 megas han propiciado la creación

STORM EAGLE

Altura: 8,20 pies
Peso: 275 libras
Arma Favorita: Storm Tornado
Arma Mas Odiada: Chamaleon Sting

Mal se nos ponen las cosas. Una noria interminable de plataformas, sus guardianes y pinzas electromagnéticas pondrán a prueba los reflejos de Mega Man. Más plataformas, lanzallamas y una vida extra serán los siguientes protagonistas de este volátil escenario. Unas oleadas más y sólo tendréis que cruzar media docena de plataformas para estar en la nave de Storm Eagle.

HELMET POWER

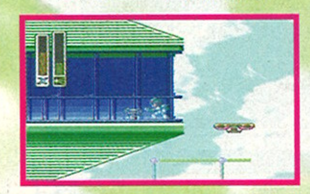


En la parte inferior de esta elevada plataforma se encuentra una habitación secreta con un imprescindible Helmet Power. Dispara como un loco a los flamables depósitos, y consigue el Helmet Power que te permitirá destruir determinados bloques con la cabeza.



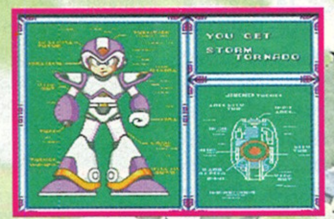


SUB TANK



Oculto en una gran superficie acristalada se encuentra el primer subtanque de energía extra. Destruye al guardián y una increíble secuencia surgirá ante vosotros.

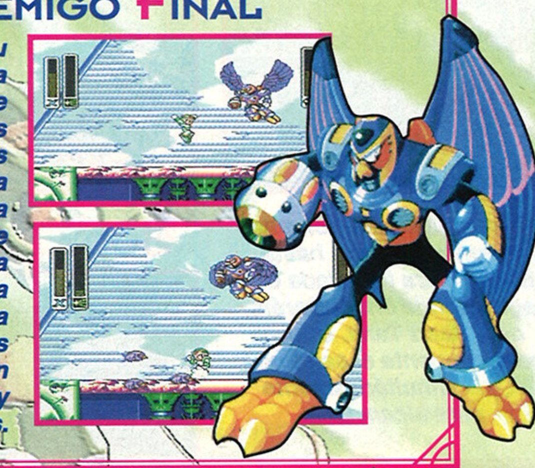
ARMADURA



PASSWORD



ENEMIGO FINAL



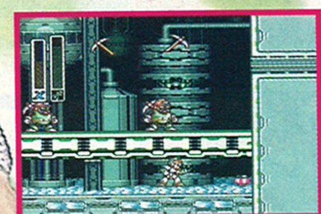
Tras destrozar su nave, el águila realizará una serie de prodigiosos vuelos rasantes, agitando las alas de forma escalofriante para lanzar al androide fuera de la maltrecha nave. Para contrarrestarlo pulsa el botón A. Las armas recomendadas son Sting Chameleon y Homing missiles.

FLAME MAMMOTH

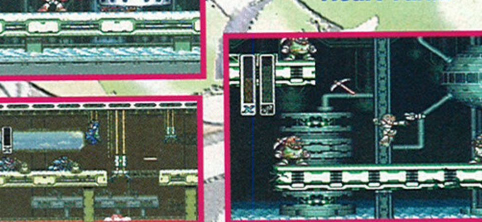
ALTURA: 10,5 pies
PESO: 719 libras
ARMA FAVORITA: Fire Wave
ARMA MAS ODIADA: Storm Tornado

Muchos son los peligros y pronto tendrás que hacer frente a torsos laserianos, pinzópteros y cabezas de serpiente marina. Pronto llegarás a la zona de los mineros locos. Aquí encontraremos una vida extra. Abstenerse de caminar bajo las apisonadoras de Tungsteno. Ya sólo quedan un par de pasajes terribles. Flame Mammoth nos espera.





Bajo la última plataforma de los mineros locos se encuentra un valioso Heart Tank.







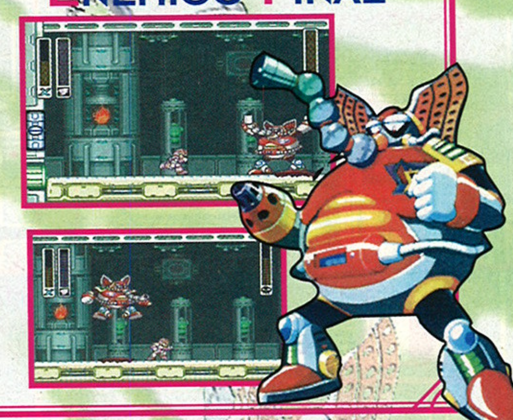
PASSWORD

ARMADURA CONSEGUIDA



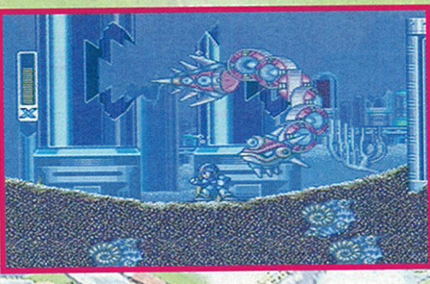


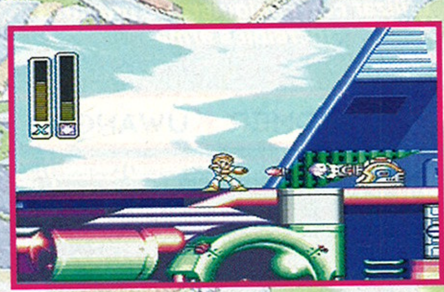
Una cadena de montaje te conducirá ante este cebado malandrín. Salvar las distancias con Mammoth, evitar sus llamaradas, lanzamientos de aceite de colza y medidos saltos será vuestra misión. Destrúyele con el efectivo Storm Tornado.

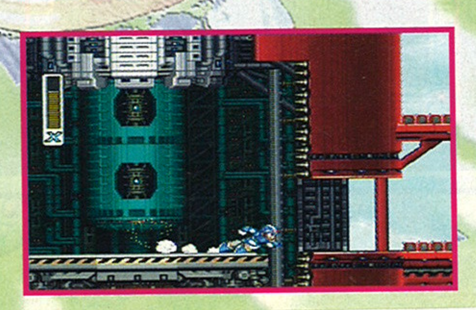


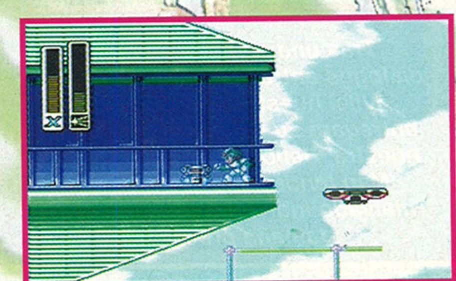
deL capítulo más completo del insigne personaje adaptándose a los nuevos cánones del videojuego universal, pero con la vieja sabia que ha inundado todas y cada una de las aventuras anteriores, incluso recuperando pasajes y enemigos de ellas. Todo en este juego rezuma clasicismo y un venerable esfuerzo por mantener los clásicos esquemas. Una vez más las máximas cualidades del cartucho residen en el genial colorido, las exquisitas animaciones (Mega Man se desplaza por la pantalla con excelentes maneras y gran fluidez), la curiosa apariencia de los enemigos y por el extenso mapeado (alabados passwords) que rodea al juego. Tan sólo recordar a los programadores de **Capcom** que no les vendría mal actualizar la calidad de sus melodías, puro MEGA MAN sin duda alguna, pero exentas de esa brillantez que la ***Super Nintendo*** merece. La experiencia de este juego comienza con una sobria, pero rotunda, intro para pasar a un clásico *letter-forming* de **Capcom**. Hasta aquí todo normal, pero una vez metidos de lleno en la fase prólogo empezaremos a sentir los latidos MEGA MAN en todo nuestro cuerpo, mara-

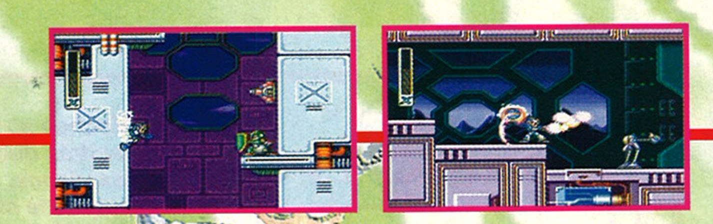








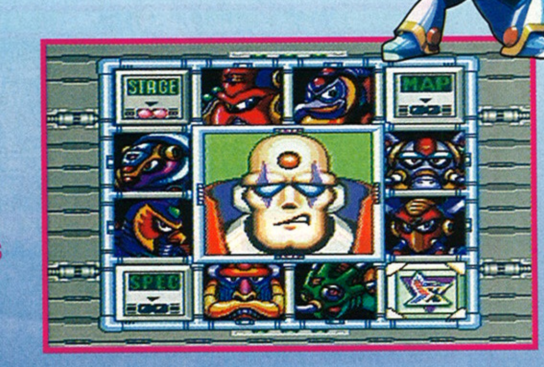




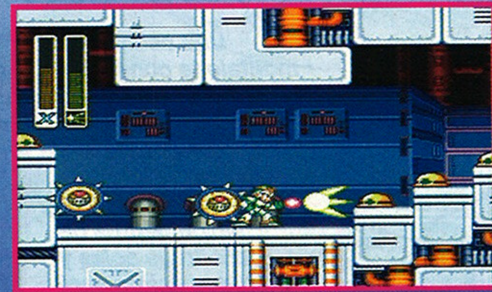


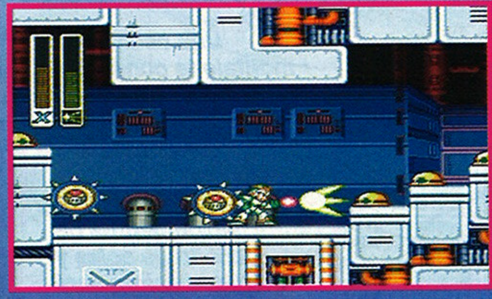
COMPLEJO SIGMA

Nuestro amigo Zero nos dará la bienvenida antes de penetrar en el complejo Sigma, y nos invita a seguir sus pasos a través de las líneas enemigas. Sigma consta de cuatro fases diferenciadas con su respectivos passwords, nuevos enfrentamientos con los ocho enemigos principales y siete brutos mecánicos más que pondrán la guinda final al sorprendente bestiario de MEGA MAN X.



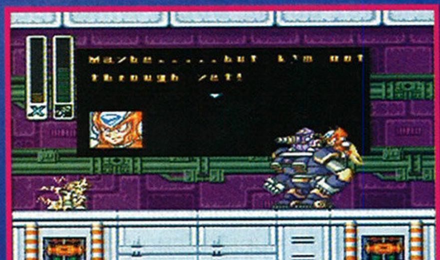






1 Desenlace Fatal



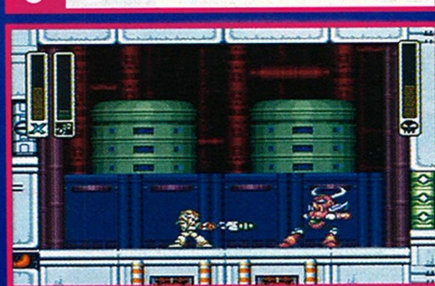


Tras una serie de épicos diálogos entre Mega Man, Zero y Vile, nuestro amigo Zero entregará su vida para salvar la nuestra. Bello gesto, pero Mega Man tendrá que derrotar al malvado individuo para igualar tamaña proeza.

2 Super Poder

Antes de morir, Zero nos otorgará su magnífico poder que podremos utilizar con cualquiera de nuestras increíbles armas.

3 Boomer Kuwanger



4 Sigma Spider

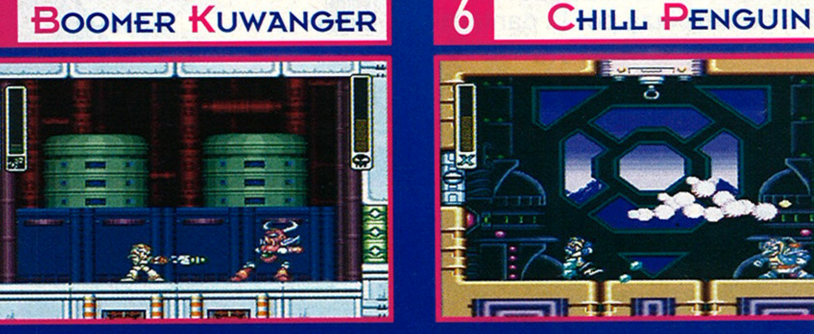


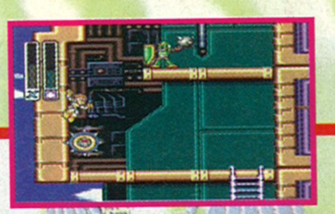
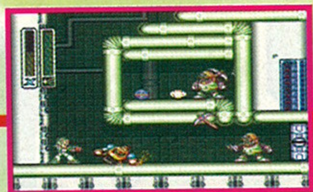
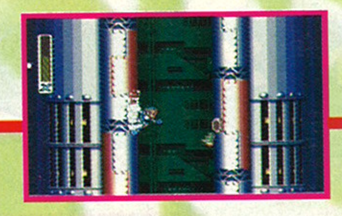
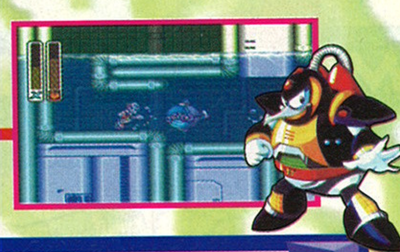
Este arácnido sólo será vulnerable al alcanzar la parte baja de la pantalla y revele su ojo de rubíes. Recarga tu X-Buster y dispárale al ojo.

5 Password



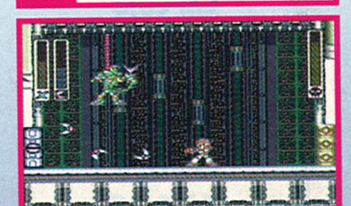
6 Chill Penguin



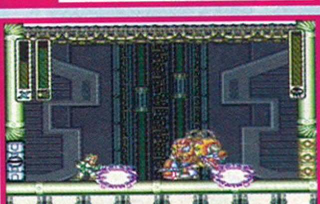


11 Sting Chameleon





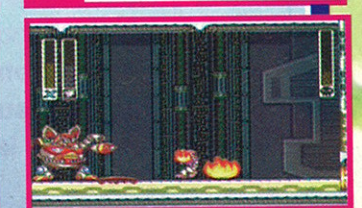
12 Spark Mandrill



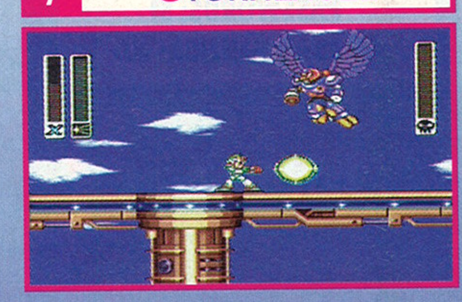
13 Launch Octopus



14 Mammoth Flame



7 Stormeagle



8 The Face

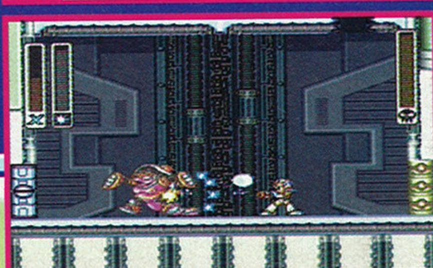


Frente a este Final Boss utiliza cualquier arma y dispara a sus ojos. Cuando se cierren las compuertas trepa, y dispara a su nariz.

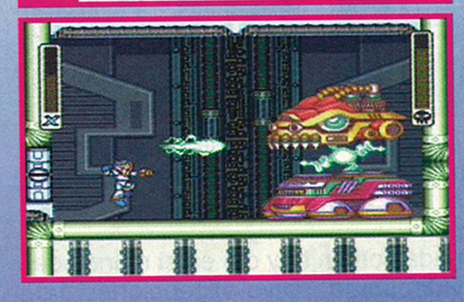
9 Password



10 Armored Armadillo



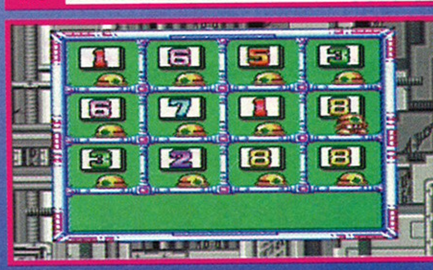
15 Mech Beast



Esta bestia no os dará muchos quebraderos de cabeza. Utiliza el X-Buster para la parte superior del vehículo y esquiva los Spark.



16 Password



17 Sigma Dog



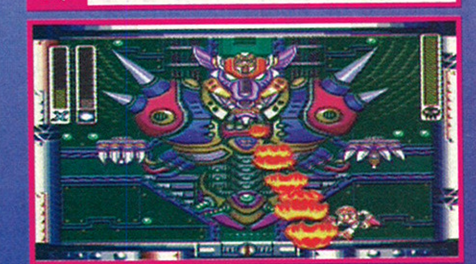

Utiliza una vez más el X-Buster y evita los ataques del can de Sigma. La mejor defensa es una buena ración de Rolling Shield o Sting Chameleon y un poco de suerte. Permanecer en las alturas tampoco es una mala idea

18 Sigma



Carga tus armas para un duelo terrible con Sigma. Súbete a la parez izquierda, y descarga cuando llegue a tu altura.

19 Sigma Suit



El verdadero poder Sigma se esconde tras este Assaul Suit de gran tamaño. La táctica más seguraes subirse a su mano izquierda o derecha y lanzar una buena carga de Rolling Shield o X-Buster a la cabeza. Si la suerte del ganador nos acompaña plenamente, podremos acabar con el buque insignia de Sigma.

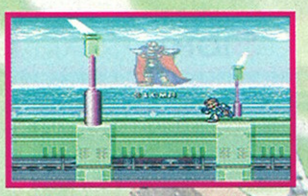
MEGA MAN X

EL FINAL

Un bello y emotivo final con escena, preciosa melodía y esperado mensaje brotarán en nuestra pantalla tras sucumbir el complejo Sigma en las frías aguas del océano.



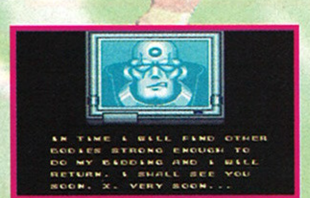
Y para concluir, nada más bonito que un tierno final.



Y ahora los créditos darán paso a...



...un bonito detalle de Capcom, y...



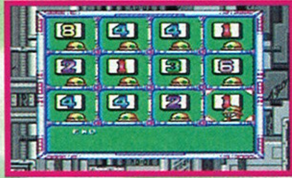
¡El regreso de Sigma! Nos veremos las caras.

villa de maravillas. Luego llegarán otras fases y sus enemigos finales, pero el ritmo trepidante irá en aumento para rayar la locura lúdico-jugable en el complejo Sigma y su tremendo despliegue de Final Bosses. Si nuestra habilidad logra derrotar al jefe de Sigma podremos relajarnos, gracias a un final reconfortante con enigma incluido. Las cifras no engañan y encontrar 13 fases, 23 enemigos finales, 9 armas diferentes con dos grados de potencia no resulta nada común hoy día en el mundo del videojuego, salvo excepciones gloriosas como SUPER METROID o PLOK. Si a todo esto le acompaña una jugabilidad asombrosa y el aval inconfundible de su protagonista, nos encontramos ante un nuevo clásico, rompedor e imprescindible, puro MEGA MAN y serio candidato a convertirse en uno de los grandes del año. Enhorabuena a **Capcom**.

THE ELF

TRUCO HA-DO-KEN

Los inefables y empedernidos seguidores de la saga STREET FIGHTER dejarán escapar una lagrimita de emoción al utilizar este truco: Mega Man puede lanzar la famosa bola de fuego de Ryu y Ken, Ha-Do-Ken. Introduce este password y diviértete.





Utiliza este password y elige la fase de Armor Armadillo y llega a la parte final.

Para utilizarlo en el juego tendrás que tener la barra de energía completa y realizar el típico movimiento: ABAJO, ABAJO-DERECHA y DERECHA. La voz digitalizada de Mega Man acompañará tan singular y espléndida acción.





Trepa por la pared y recoge el ítem. Sal con EXIT y repite el proceso cuatro veces más.

CAPCOM
(CAPCOM)
MEGAS: 12
JUGADORES: 1
VIDAS: 4
FASES: 12
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	91
MUSICA	82
SONIDO FX	84
JUGABILIDAD	94

- El espíritu y la magia de MEGA MAN permanecen intactos.
- Las animaciones de nuestro protagonista.
- El excelente colorido de todos los escenarios.
- Un impecable staff de enemigos.
- Los passwords.
- 16 megas hubieran representado la cifra ideal para este juego.

TOTAL 93

La esperada aventura de Mega Man en 16 bits eleva el mito del androide a la categoría de clásico. Sobresaliente en todos sus apartados: gráficos, colorido, jugabilidad y todos sus tradicionales detalles. Criticable tan sólo por su mejorable calidad musical.

ADIESTRA TU OJO



SUPER JUEGOS te regala 50 libros de **EL OJO MAGICO**. Solo tienes que decirnos qué se ve en esta imagen.

¿Cómo hacerlo? Es muy sencillo. Junta los ojos (fija la vista en un punto entre tus ojos y la imagen) y haz que se bifurquen (dirige la vista hacia un punto más allá de la imagen).

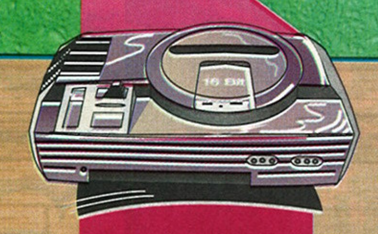
Cuando hayas descubierto la imagen, rellena el cupón con tus datos y envíalo antes del 30 de julio (no se aceptarán fotocopias) a: Ediciones Mensuales S.A., revista **SUPER JUEGOS**, C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid, indicando en el sobre 'OJO MAGICO'.

De entre todos los cupones con la respuesta correcta se realizará un sorteo del que saldrán los cincuenta ganadores.

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
C. POSTAL .... TELEFONO ....
CONSOLA QUE POSEES ....
¿QUE IMAGEN VES? ....

HAY MUCHO POR DESCUBRIR

MEGA DRIVE





NBA ACTION '94

HOSTED BY MARV ALBERT



La fiebre despertada durante los primeros meses del 94 por el increíble y alabado NBA JAM mandó al pozo de la mediocridad a la gran mayoría de los simuladores de baloncesto. NBA ACTION'94 viene ahora dispuesto a demostrar que la calidad siempre tiene un sitio en la agenda de los aficionados.

Dos motivos hacen especialmente feliz la llegada del nuevo simulador de **Sega Sports**. Por una parte, su aparición en el mercado coincide plenamente con la recta final de los Play Offs de la NBA. Por otra, es necesario reseñar el bajo nivel alcanzado por sus competidores de consola en la modalidad de baloncesto cinco contra cinco. En este último apartado quizás deberíamos hacer una pequeña excepción con NBA SHOWDOWN que, pese a no ser extraordinario, apuntó detalles de calidad y alguna que otra innovación como las jugadas ensayadas en ataque y defensa. Sin embargo, acabó descuidando los gráficos y el ritmo de juego. En **NBA ACTION'94 Sega** ha apostado por una concepción realista, compensada y vibrante del baloncesto de equipo. Lo primero que se aprecia es la impecable animación de los personajes con una generosa y cuidada gama de movimientos, lanzamientos, mates y entradas a canasta. En este cartucho no se han incorporado jugadas o encestes personalizados como el famoso y espectacular Gorila Dunk de Barkley. Salvo esta ausencia, las demás estrellas de la NBA han sido reflejadas con total fidelidad a sus características de juego. La perspectiva utilizada en este

HEROES, LEYENDAS Y ESTRELLAS



















¡QUE GRAN REBOTE!





















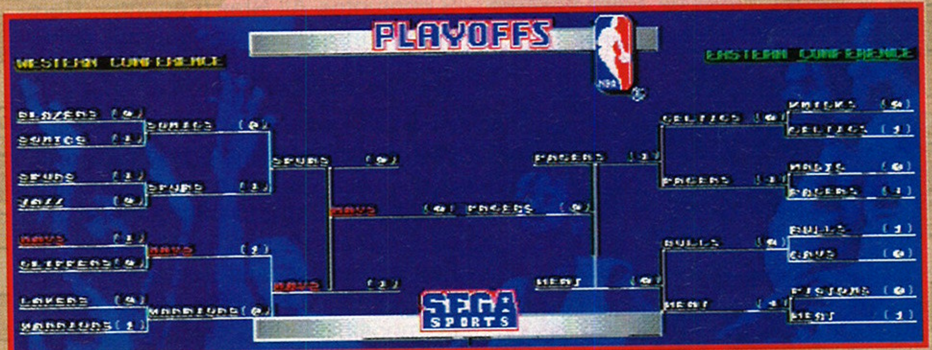


MODO TORNEO

Además del modo Exhibición, NBA ACTION'94 cuenta con dos modos de Torneo contra la máquina: Liga y Play Off . En la Liga podremos elegir entre tres competiciones según su número de partidos (82, 40 y 20). Los Play Offs son unas eliminatorias a 1, 5 ó 7 encuentros.

CAMPEON





OPCIONES



cartucho de 16 megas es muy parecida a la empleada en DAVID ROBINSON SUPREME COURT, es decir, isométrica desde el centro de la pista.No obstante, en este nuevo lanzamiento se ha añadido una interesante y lograda rotación a la altura de la divisoria de la cancha. La visión resultante es de una claridad y espectacularidad sin precedentes, sobre todo bajo los aros que es donde la mayoría de los juegos anteriores sufrían grandes anomalías. Las rotaciones aportan una sensación de veloci-

REPETICION



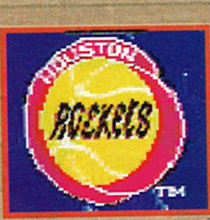












NBA ACTION' 94









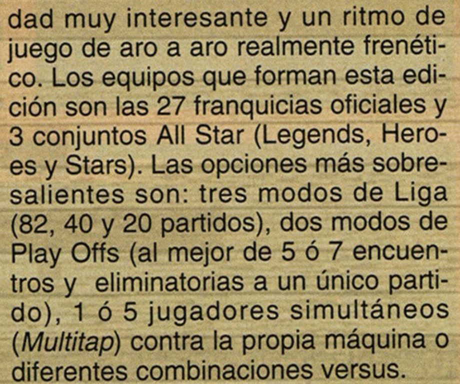
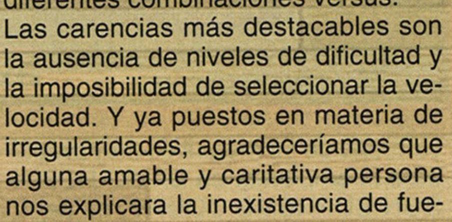






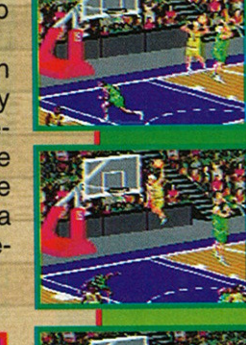
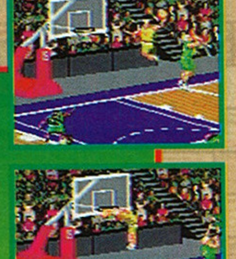


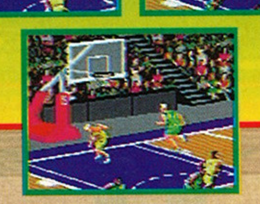


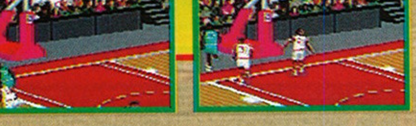




dad muy interesante y un ritmo de juego de aro a aro realmente frenético. Los equipos que forman esta edición son las 27 franquicias oficiales y 3 conjuntos All Star (Legends, Heroes y Stars). Las opciones más sobresalientes son: tres modos de Liga (82, 40 y 20 partidos), dos modos de Play Offs (al mejor de 5 ó 7 encuentros y eliminatorias a un único partido), 1 ó 5 jugadores simultáneos (*Multitap*) contra la propia máquina o diferentes combinaciones versus.
Las carencias más destacables son la ausencia de niveles de dificultad y la imposibilidad de seleccionar la velocidad. Y ya puestos en materia de irregularidades, agradeceríamos que alguna amable y caritativa persona nos explicara la inexistencia de fue-





ESTADISTICAS DE PARTIDO



	1	2	3	4	F
CAVS	33	40	23	43	139
HORNETS	30	34	37	30	131



PLAYER STATS

	CAVS	FGM/A	3PTM/A	FTM/A	P
25	PRICE	20/33	5/6	6/7	51
21	WILKINS	2/2	0/0	0/0	4
22	NANCE	2/2	0/0	0/0	4
18	WILLIAMS	1/3	0/0	1/2	3
43	DAUGHERTY	5/8	0/0	0/2	10
11	BRANDON	2/3	0/0	1/2	5
10	BATTLE	0/0	0/0	0/0	0
24	MILLS	0/0	0/0	0/0	0
32	HILL	0/0	0/0	0/0	0
54	GUIDINGER	0/0	0/0	0/0	0
	BULLS	FGM/A	3PTM/A	FTM/A	P
20	MYERS	12/17	0/0	1/1	25
10	ARMSTRONG	4/11	2/6	0/0	10
54	GRANT	5/5	0/0	0/0	10
33	PIPPEN	1/1	0/0	0/0	2
24	CARTWRIGHT	3/6	0/0	0/0	6
5	PAXSON	5/10	0/5	2/2	12
25	KERR	0/0	0/0	0/0	0
7	KUKOC	3/4	0/1	0/0	6
21	KING	0/0	0/0	0/0	0
42	WILLIAMS	0/0	0/0	0/0	0

PRESS 'A' FOR MORE









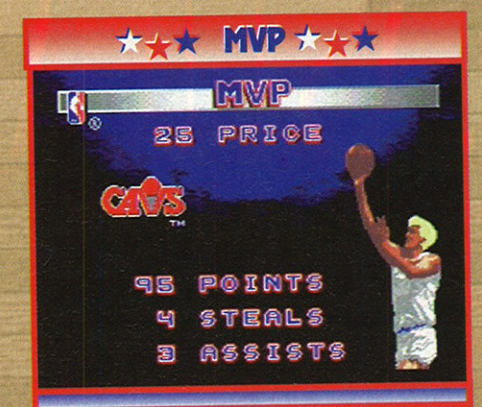


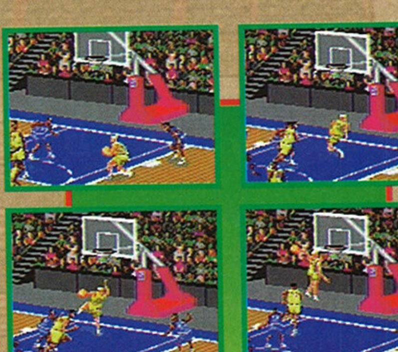






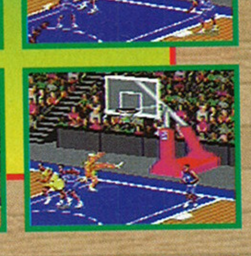




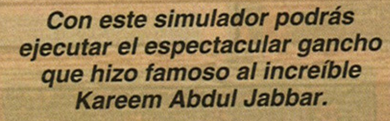











Con este simulador podrás ejecutar el espectacular gancho que hizo famoso al increíble Kareem Abdul Jabbar.







ras de banda o del campo atrás, que es el único lunar en materia de veracidad existente en este simulador. Por lo demás, nada que objetar a este excelente y jugable programa con el que **Sega Sports** ha logrado alcanzar grandes cotas de entretenimiento y espectacularidad. En baloncesto de cinco contra cinco es indudablemente de lo mejor que hemos visto. Ahora, a esperar con impaciencia la llegada al mercado del magnífico TECMO NBA.

DE LUCAR



SEGA
(SEGA SPORTS)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1-5
VIDAS: NO
FASES: LIGA, PLAY OFF
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	88
MUSICA	78
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	91

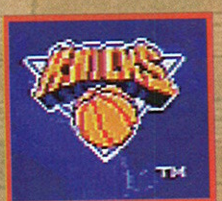
- La animación de los jugadores por su realismo y calidad.
- Una maravillosa perspectiva.
- La jugabilidad y el ritmo del cartucho.
- La Liga de 82 partidos.
- Ausencia de fueras de banda y campo atrás.
- La defensa de la máquina en la línea de triples es nula.

TOTAL 89

NBA ACTION'94 supone la mejor opción del año en materia de simuladores de baloncesto para ***Mega Drive***. **Sega Sports** se desmarca de la visiones más al uso en los últimos tiempos, y nos proporciona la oportunidad de disfrutar con un juego vibrante y lleno de belleza.



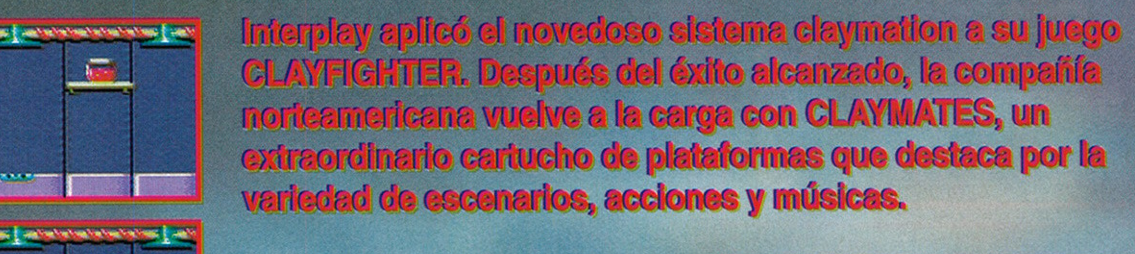




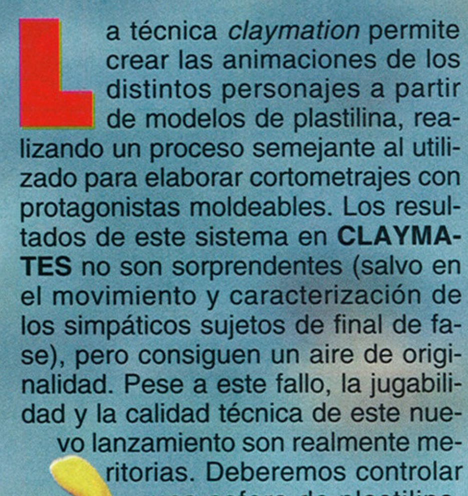




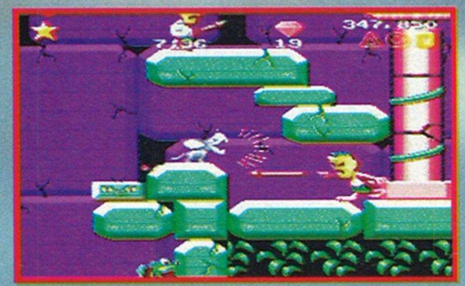
CIRUGIA PLASTICA



Interplay aplicó el novedoso sistema claymation a su juego CLAYFIGHTER. Después del éxito alcanzado, la compañía norteamericana vuelve a la carga con CLAYMATES, un extraordinario cartucho de plataformas que destaca por la variedad de escenarios, acciones y músicas.



La técnica *claymation* permite crear las animaciones de los distintos personajes a partir de modelos de plastilina, realizando un proceso semejante al utilizado para elaborar cortometrajes con protagonistas moldeables. Los resultados de este sistema en **CLAYMATES** no son sorprendentes (salvo en el movimiento y caracterización de los simpáticos sujetos de final de fase), pero consiguen un aire de originalidad. Pese a este fallo, la jugabilidad y la calidad técnica de este nuevo lanzamiento son realmente meritorias. Deberemos controlar una esfera de plastilina,



CLAYMATES

CAÑON

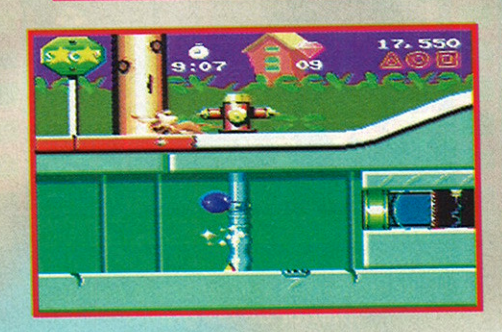








Una vez finalizadas las subfases y puzzles de cada nivel, este cañón nos ayudará a trasladarnos hacia la siguiente zona a superar. La secuencia creada para tal fin es realmente original, además de estar muy bien realizada.



que puede transformarse en cinco animales diferentes en virtud de la píldora atrapada en cada momento. En función del aspecto, el protagonista podrá desarrollar determinadas habilidades para acceder principalmente a las zonas secretas del juego, donde encontraremos todo tipo de bonificaciones. Así, la ardilla Globmeister lanzará como armas arrojadizas una ricas bellotas, el ratón Oozy tendrá una velocidad punta impresionante y el pez Goopy se trasladará por los diversos lagos y estanques sin morir en el intento.
El juego se divide en seis niveles. Además, los cuatro primeros se componen a su vez de otros tantos subniveles donde hallaremos a los inevitables enemigos de final de fase. Si-



CLAYMATES





PUZZLE

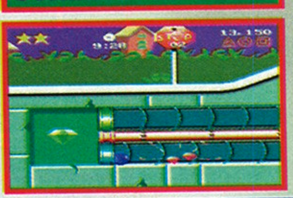
Este primer mundo no tiene una excesiva dificultad. En este curioso paraje podremos conseguir una gran cantidad de vidas para afrontar con seguridad la aventura. Un gigantesco perro será nuestro último obstáculo.

CLAYTON'S YARD / **ENEMIGO**

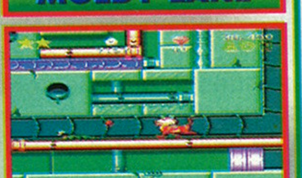


JEREMY'S YARD





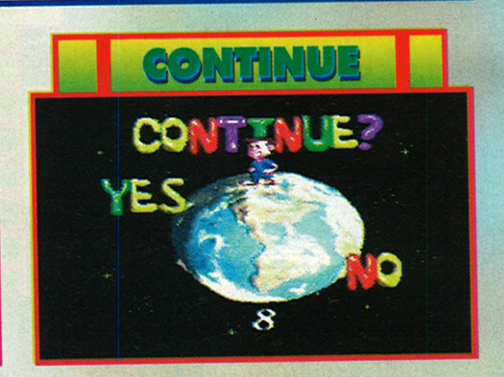
MOLDY LANE



BONUS



CONTINUE



CLAYMATES

PUZZLE

BUNGLE JUNGLE

FUNGAL JUNGLE

PUTTY PILLARS

MUDDY MOATS

ENEMIGO

AFRICA

En este lugar se encuentra el padre del protagonista. Los pasajes subterráneos en forma de laberinto constituyen un terrible escollo que acabarán con nuestros nervios. Al final de este nivel nos espera el brujo de estas áridas tierras.

tuados en distintos lugares de la Tierra (Pacífico, Japón o Africa), en parajes galácticos (el espacio exterior y un lejano planeta) o en enclaves diseñados por la imaginación de los programadores (Clayton), en estos niveles activaremos interruptores, recogeremos diamantes, jugaremos con las píldoras de las metamorfosis o buscaremos todos las fases secretas y trucos ocultos en el programa. Por si todo esto fuese poco, entre subfase y subfase deberemos ejercitar nuestra mente con unos puzzles en los que nuestro ingenio será vital para escapar de las habitaciones sin aparente salida. Para cumplir esta misión, tendremos que mover con habi-

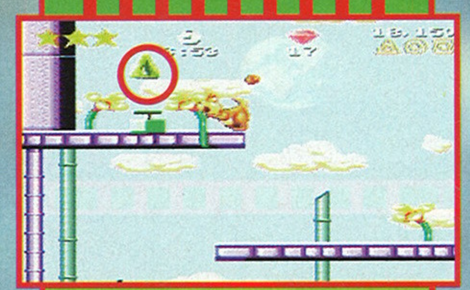




OBJETOS



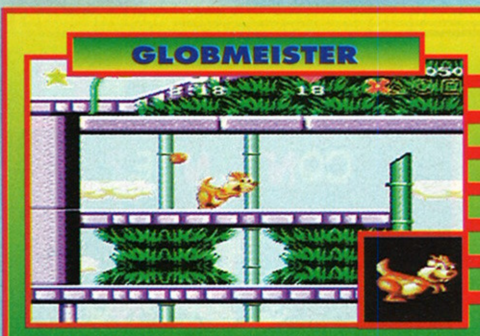




Recopilaremos tres objetos en cada nivel (un cuadrado, un triángulo y un círculo) con los que podremos activar determinadas cajas que aparecen durante el mapeado. En ellas suelen estar las claves hacia los niveles secretos, pero también pueden contener otro tipo de bonus.



GLOBMEISTER



Utiliza bellotas como proyectiles. Su salto es corto y poco elevado. Por tanto, con frecuencia no puede acceder a ciertas zonas del mapeado.

GOOPY



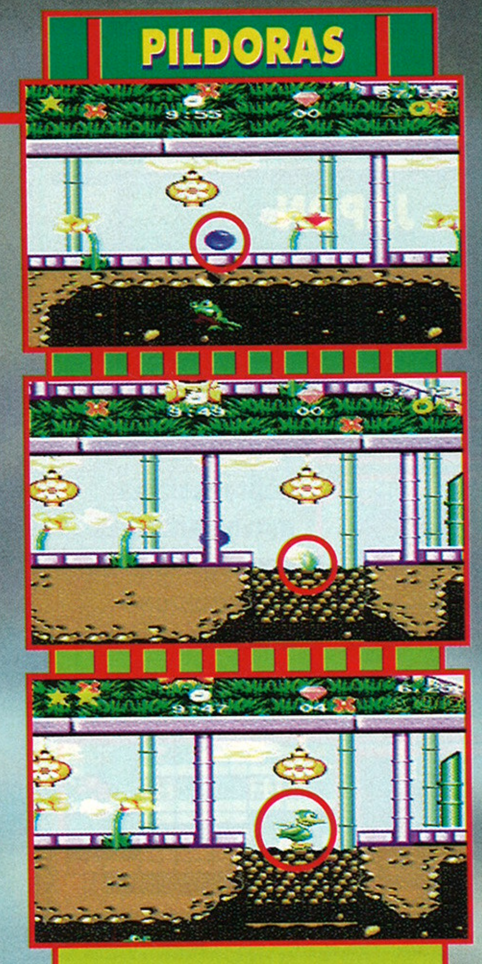
Si queremos movernos por el interior de los estanques y lagos, será imprescindible adoptar la forma del simpático pez Goopy.

OOZY



El ratón Oozy es el más simpático de todos los personajes, alcanzando velocidades vertiginosas por el interior de las grutas.

PILDORAS



Es el estado en que nuestro personaje se encontrará al comenzar el nivel. Al recoger una píldora adoptaremos una forma determinada. Si atrapamos además una segunda pastilla, dispondremos también de un importante arsenal con el que defendernos.

PACIFICO

PUZZLE



En el puerto acechan numerosos peligros. Si somos inteligentes, lograremos todas las vidas que deseemos alcanzando una de las zonas ocultas en este nivel. Una inmensa almeja de mar nos provocará un terrible empacho.

CAPE CLAYNAVERAL

ENEMIGO



OOZELAND DOCKS

CRABBY BAY

CLAMMY REEF





lidad las vagonetas y rocas aparecidas en pantalla para despejar el camino a nuestros robots particulares, que serán los responsables de sacarnos de este lío. Este juego nos ofrece interesantes alternativas en ocho sorprendentes megas, lo que dice mucho en favor de la obra realizada por los programadores de **CLAYMATES**. También debemos destacar las músicas del juego. Aunque su calidad no es comparable a la de otras producciones, es justo reconocer que las melodías creadas son muy pegadizas.

NIVELES SECRETOS





Los cuatro primeros niveles esconden una fase oculta en la que conseguiremos vidas extra. Para ello buscaremos la puerta adecuada en el mapeado de cada fase o utilizaremos alguno de los objetos recogidos.



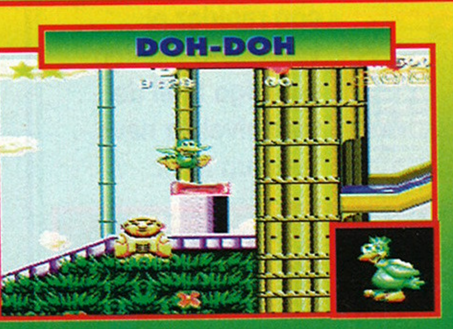


MUCKSTER



El gato Muckster posee un gran salto que le permite alcanzar plataformas de altura considerable. Es bastante lento en sus movimientos.

DOH-DOH



Es uno de los personajes más difíciles de controlar. Además vuela, aunque necesita una larga y lisa pista de despegue.

CLAYMATES

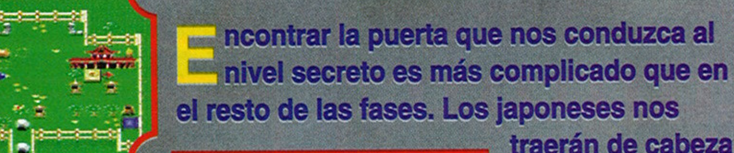
TRUCOS



Si golpeamos este cuadro con la interrogación en su interior (resultan muy difíciles de encontrar), se nos enseñará un extraordinario truco para comenzar en el nivel en curso sin tener que atravesar los anteriores. Desde luego, estamos ante un original sustituto de los passwords.

JAPON

PUZZLE



Encontrar la puerta que nos conduzca al nivel secreto es más complicado que en el resto de las fases. Los japoneses nos traerán de cabeza con sus impredecibles movimientos. El enemigo final es un asqueroso arácnido.

OOZE GARDEN

ENEMIGO



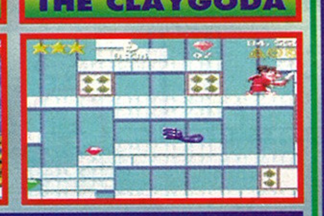
LILY PODS



THE PLAYGODA



THE CLAYGODA







PUZZLE

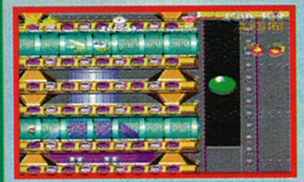
Entre subfase y subfase deberemos superar un puzzle que se nos planteará, moviendo con acierto los distintos elementos aparecidos en la pantalla. Así, conseguiremos que los robots desbloqueen la salida hacia el siguiente nivel.

LA VIA LACTEA

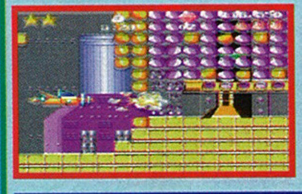
ENEMIGO

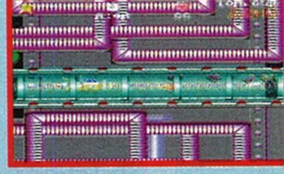


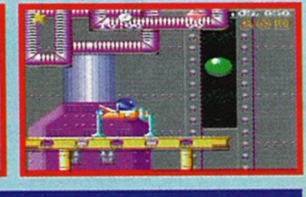
Para terminar con este trepidante cartucho, nada mejor que un matamarcianos en toda regla. Simulando el desarrollo de un clásico de la categoría de R-TYPE, deberemos buscar con rapidez el verdadero y único enemigo final de este nivel: la nave. Todo un reto.

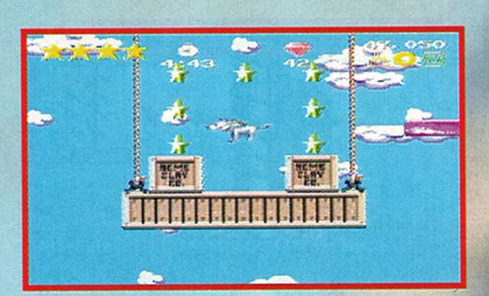








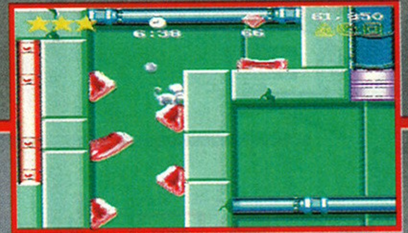




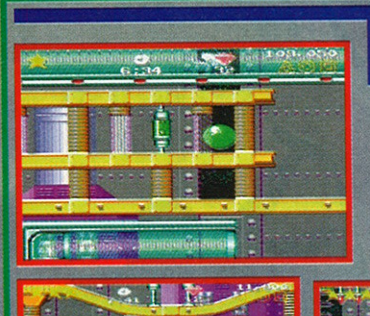
¡GOOD JOB!



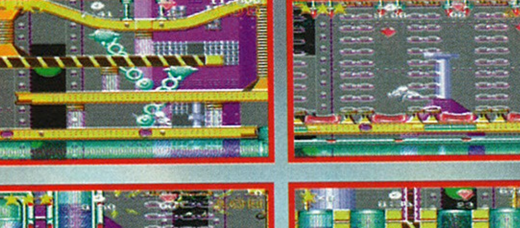
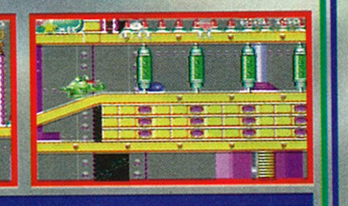
Si saltamos sobre este interruptor, un globo se inflará con la intención de marcar el sitio donde continuaremos la aventura.

ESTACION ESPACIAL

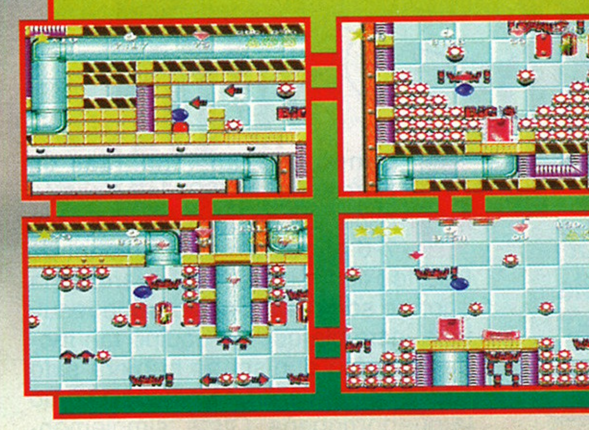


En la nave extraterrestre nos encontraremos un vertiginoso nivel en el que será muy complicado orientarse. Desactivar un campo eléctrico con ayuda de las palancas repartidas por todo el nivel será nuestro principal objetivo.

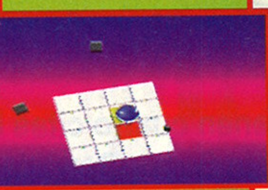



BONUS 1

Accederemos a él cuando hayamos recogido, al final de cada nivel, las cuatro letras de la palabra CLAY. En esta fase podremos conseguir decenas de vidas adicionales. Una pasada.



BONUS 2

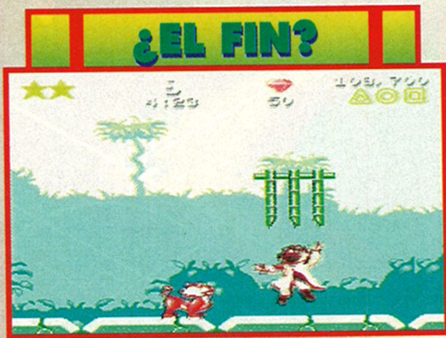



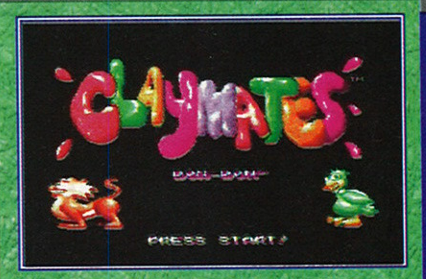
Para no irnos de vacío, pintaremos por completo la rejilla para obtener una vida extra.

Interplay ha creado un juego que no necesitaba de la publicidad de la técnica *claymation* para cosechar el éxito. Estar conectado a la pantalla durante muchas horas con la única esperanza de acabar este fantástico cartucho constituye una recompensa de diversión inigualable. Estamos ante una verdadera joya que no debéis pasar por alto.

J. C. MAYERICK

¿EL FIN?





INTERPLAY
(VISUAL CONCEPTS)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 4
FASES: 6
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	84
MUSICA	92
SONIDO FX	83
JUGABILIDAD	90

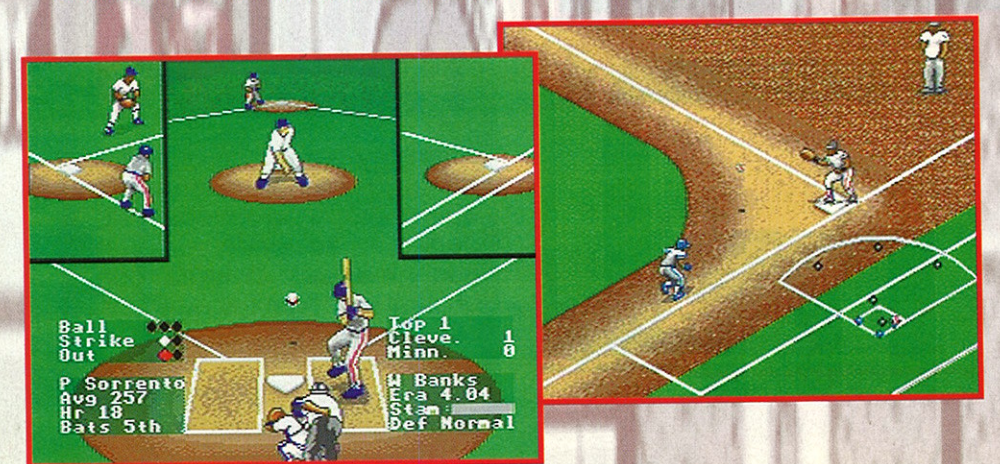
- Los puzzles planteados entre las subfases.
- Las magníficas músicas del juego.
- Todos los trucos y zonas secretas que el cartucho guarda en su interior.
- Todo ello en sólo ocho megas.
- Es realmente difícil en los últimos niveles.

TOTAL 90

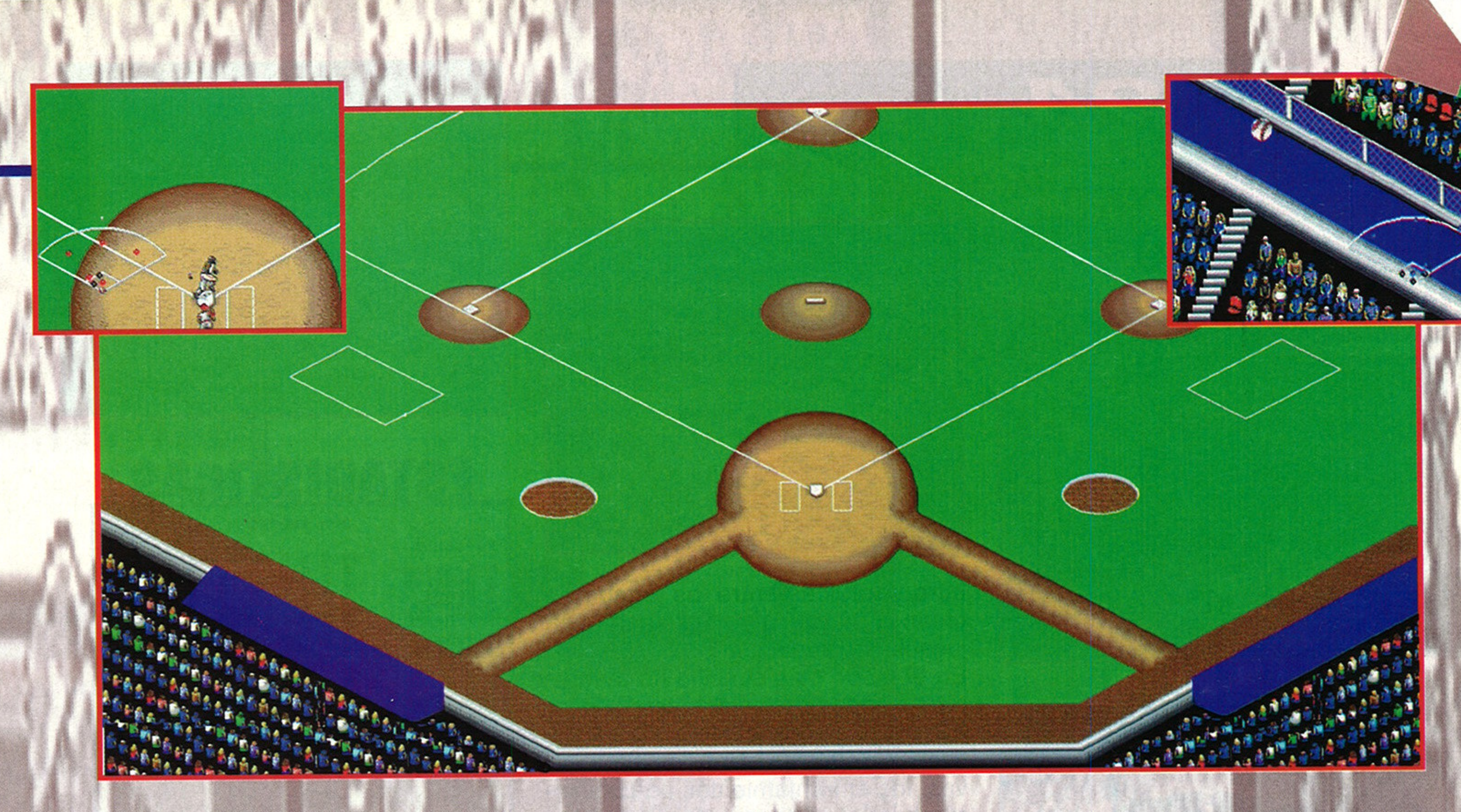
Interplay ha creado un magnífico juego de plataformas que brilla por la extensa variedad de acciones, escenarios y músicas. Disfrutar con un cartucho hasta acabar con él no es algo que podamos encontrar a menudo y, además, en sólo ocho megas.

R.B.I. BASEBALL '94

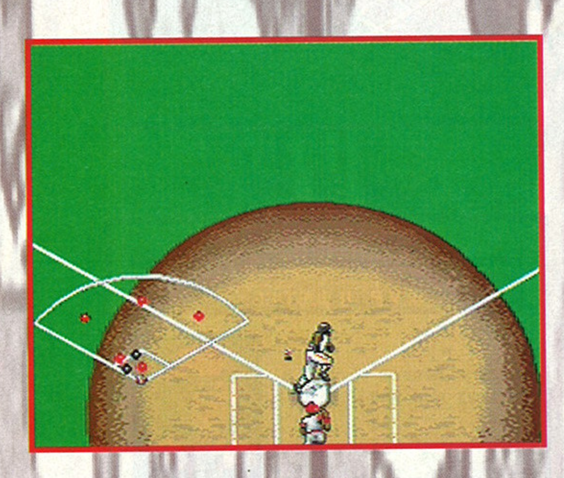
Cada año los norteamericanos tienen cuatro citas ineludibles: la Final de la NBA de baloncesto, la Super Bowl de fútbol americano, la Final de la NHL de hockey sobre hielo y, por supuesto, las Series Mundiales de béisbol. La indiscutible calidad de R.B.I.'94 BASEBALL puede aumentar a cinco el número de alternativas interesantes en el plano deportivo.



Cuando en las Olimpiadas de Barcelona de 1992 la selección española de béisbol venció por 7-6 al combinado nacional de Puerto Rico muchos se llevaron una enorme sorpresa. Unos porque resultaba increíble que un equipo tan modesto como el hispano hubiera sido capaz de vencer a una potencia como la puertorriqueña. Otros, simplemente, se sorprendieron de que España tuviera una selección de dicho deporte. Pues algo parecido le ocurre a los programas de béisbol para consolas. La falta de aficionados y el desconocimiento de las reglas han impedido que los abundantes títulos que triunfan y proliferan en los Estados Unidos lleguen a distribuirse dentro de nuestras fronteras. Ciertamente, aquellos que tuvimos la oportunidad de probarlos pronto descubrimos que esos prejuicios sobre la complejidad de juego



BASES FUERA

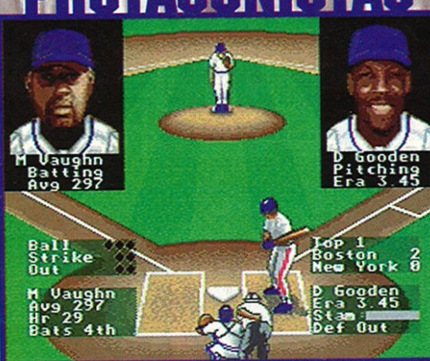




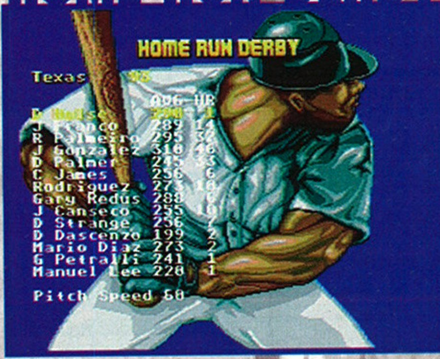
y sus reglas eran completamente infundados. **R.B.I.'94 BASEBALL** puede ser una excelente ocasión para romper con estos absurdos tabúes. Como viene siendo habitual en los últimos tiempos, los programadores de simuladores deportivos para ***Mega Drive*** siguen apostando fuerte. **Tengen** no ha querido ser menos y ha optado la potente configuración de 16 megas que permite almacenar una cantidad importante de datos (cientos de alineaciones, estadísticas o imágenes de jugadores), una animación de los deportistas realmente espectacular y la posibilidad de introducir un mayor lujo de detalles. Por poner un ejemplo realmente curioso, los campos de algunos equipos reflejan los importantes cambios del aforo en las gradas y la ineludible evolución sufridos a lo largo de los años.

Los movimientos y gestos tan característicos de este deporte han sido incorporados con total fidelidad, en forma de secuencias superpuestas en la parte superior de la pantalla o reflejadas directamente en el desarrollo del juego. Masticadores de tabaco escupiendo, giros de gorra, protestas al ár-

PROTAGONISTAS



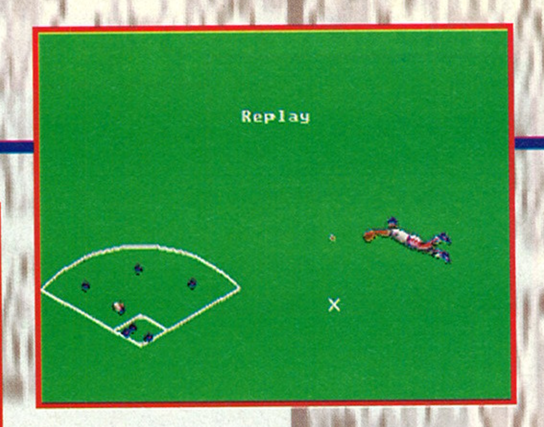
HOME RUN DERBY



R.B.I.´94







ESTADISTICAS

BOX SCORES

National

	AB	R	H	B	2B	3B	HR	SO	BB
M Grissom	0	1	0	0	0	0	0	0	0
D Justice	1	0	1	2	0	0	0	0	0
B Bonds	1	0	0	0	0	0	0	0	0
M Piazza	1	0	0	0	0	0	0	1	0
B Bonilla	0	1	0	0	0	0	0	0	0
Totals:	3	2	1	2	0	0	0	1	0

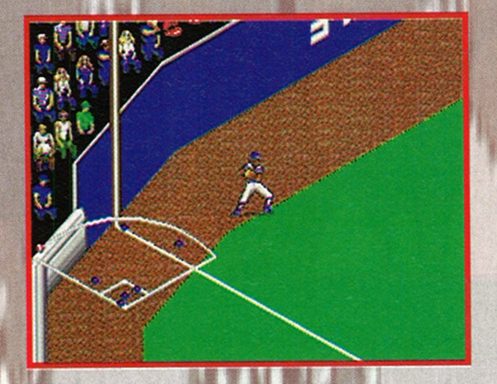
Team Avg: .333

TIEMPO MUERTO



bitro y trifulcas entre los jugadores crean el ambiente perfecto para este jugable programa.

En el modo más sencillo no tendremos grandes problemas para vencer a la máquina desde las primeras partidas pero, en las otras dos alternativas, los enfrentamientos no concluirán hasta la última entrada (las remontadas de la computadora resultan con frecuencia antológicas). De todos modos, es conviene entrenar durante algún tiempo el bateo y, sobre todo, el lanzamiento de bolas rápidas y con efecto. En caso contrario, la victoria puede constituir una verdadera utopía. En cuanto a las opciones, este simulador aúna la abundancia con la utilidad, ya que muchas de ellas están orientadas a perfeccionar nuestra técnica de juego en defensa y ataque. Incluso podremos disputar unos desempates (17) contra la máquina al estilo de la muerte súbita en tenis. Tres niveles de dificultad, creación

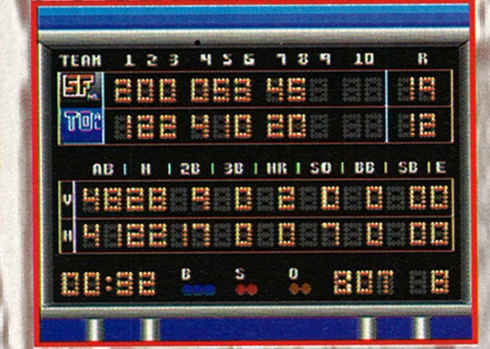


VIEW PORTRAITS

Calif. 93

	AVG	HR	H	P	SP	CON	PWR	S
JT Snow	241	16	S	1B	6	66	43	R

JT Snow
1st Base
Avg 241



M.V.P.

TENGEN NEWS NETWORK

M.V.P. D JUSTICE

Current Record: 1- 0

	123	456	789	R
NA			12	03
CH			11	02

	AB	H	2B	3B	HR	SO	BB	SB	ER
NA	03	1	0	0	0	1	0	0	0
CH	04	1	0	0	1	2	0	0	0

D Justice
Center Fld
Avg 270

Play Awesome Possum

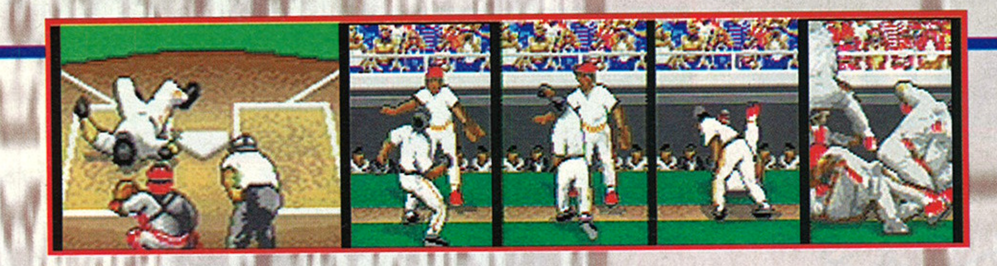
Este cartucho nos introduce plenamente en el emocionante mundo del béisbol. R.B.I.'94 sobresale por sus gráficos, por sus animaciones y, sobre todo, por su jugabilidad sin límites. Empieza el espectáculo.



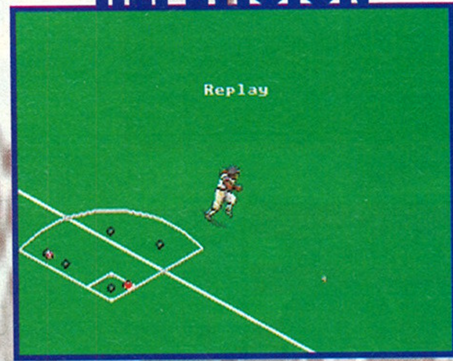








REPETICION



OPCIONES





PERIODICOS



del equipo soñado, varios tipos de competición, defensa (manual, semi y automática), errores del contrario o no, dos jugadores simultáneos y los necesarios passwords completan una oferta bastante suculenta.

La Liga puede disputarse de varias maneras distintas según nos basemos en el número de partidos (al mejor de 7, 80 ó 162) o de equipos (una de las cuatro Divisiones o todas las franquicias). Con estas pasmosas y magníficas cifras la jugabilidad se nos antoja casi eterna. Sin embargo, y como ocurre con la mayoría de los simuladores deportivos, la diversión aumentará a medida que nuestro dominio del juego sea más amplio. De cualquier forma, **R.B.I.'94 BASEBALL** es una interesante apuesta tanto para los no iniciados en la materia como para aquellos que ya gozaron con sus antecesores. Ha llegado la hora de disfrutar plenamente con el mejor béisbol del mundo.

DE LUCAR







TENGEN
(TENGEN)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 162
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	89
MUSICA	87
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	90

- La animación, los graficos y las secuencias.
- Las opciones de ensayo.
- Su jugabilidad es casi eterna.
- Ideal para iniciarse en el béisbol.
- Algunas zonas muertas del campo.
- La distinta dificultad entre los niveles.

TOTAL 88

Con un título de la calidad de **R.B.I.'94 BASEBALL** queda plenamente justificado el éxito cosechado por los simuladores de esta espectacular disciplina en la gran mayoría de los países. Este cartucho puede ser un buen punto de partida para los neófitos en este atractivo deporte.


SUPER NINTENDO
GOAL SCORED BY 10:ROMARIO
OF BRAZIL
SPEED
AFTERTOUCH
HEADPOWER
STAMINA
MATCH GOALS:2
TACKLE SPD
KICKPOWER
INJURIES
AGGRESSION
WORLD CUP
STRIKER







FUTBOL DE ELITE

La compañía Elite ha decidido lanzar al mercado un nuevo simulador futbolístico, basado en el Mundial de Estados Unidos, que es una versión modificada y mejorada del popular STRIKER. Sin duda, un fútbol con muchos quilates

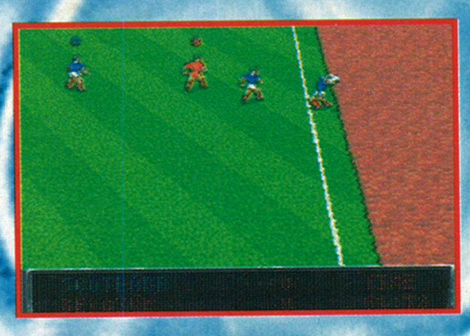


Durante mucho tiempo SUPER SOCCER fue el único juego de fútbol con el que los usuarios de los 16 bits de **Nintendo** podían emular a las estrellas del deporte rey. La espera fue larga, pero el verano pasado llegó al mercado español un simulador con perspectiva transversal y con un impresionante Modo 7. El motivo de su efímero éxito fue la aparición consecutiva de SENSIBLE SOCCER, de VIRTUAL SOCCER y, últimamente, la llegada de un conjunto de cartuchos cuyo fondo es el Mundial. **Elite** ha decidido aprovechar la popularidad de este magno acontecimiento futbolístico para reeditar una mejorada versión de STRIKER, conocido como ULTIMATE SOCCER en sus entregas para ***Mega Drive***, ***Game Gear*** y ***Master System***. El Modo 7, la perspectiva y el fútbol sala (estos dos simuladores de la compañía inglesa son los únicos que contienen esta opción) han sido respetados. Estos partidos de fútbol sala mantienen su di-



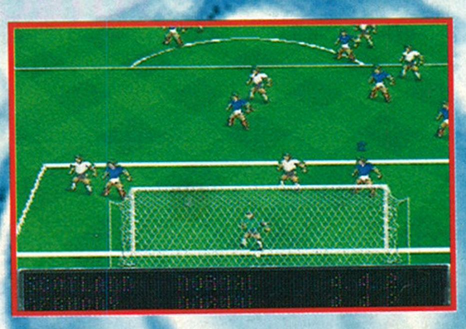












COMPETICIONES

MUNDIAL



TORNEO



WORLD CH.



LIGA



TARJETA ROJA



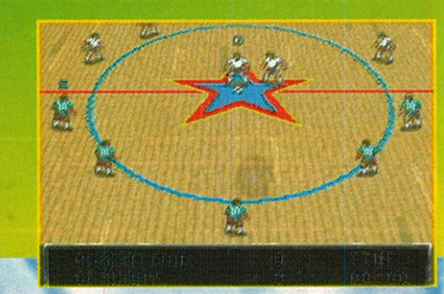
namismo y su rapidez característicos, sobre todo porque el terreno de juego se encuentra rodeado de paredes que impiden al balón salir fuera del propio recinto.

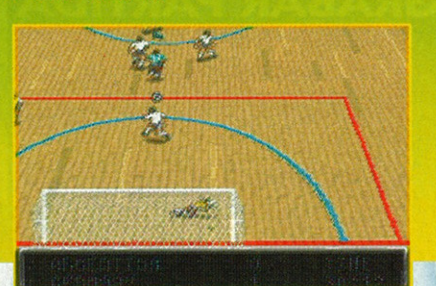
Este título recoge a todas las selecciones que han obtenido el pasaporte para el Mundial, y también conserva la estructura original del evento. Además los programadores han introducido una serie de modificaciones que aumentan considerablemente los alicientes del cartucho. Entre estas novedades, destaca sin duda el inédito sistema utilizado para ejecutar penaltis. La perspectiva real cónica empleada es similar a la recogida en SUPER SOCCER, pero el resultado obtenido hace que sean los mejores lanzamientos de penas máximas creados para ***Super Nintendo***. Los menús también han variado, sustituyendo las interminables y monótonas listas alfabéticas por símbolos semejan-

32 SELECCIONES



FUTBOL SALA





PENALTIS

Tanto en la modalidad de fútbol como en la de fútbol sala se puede elegir la pierna de disparo. La dirección de los lanzamientos se determina mediante una flecha que se mueve de un lado a otro de la pantalla. Son los mejores penaltis creados hasta el momento para los 16 bits de Nintendo.







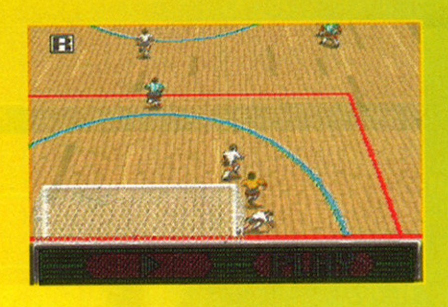


IDIOMA

Este juego incluye tres idiomas diferentes, pero entre ellos no se encuentra el español.



REPETICIONES





OPCIONES





MENUS

Se han sustituido los menús alfabéticos de la primera entrega por otros al más puro estilo de SUPER KICK OFF.



ESTADIOS

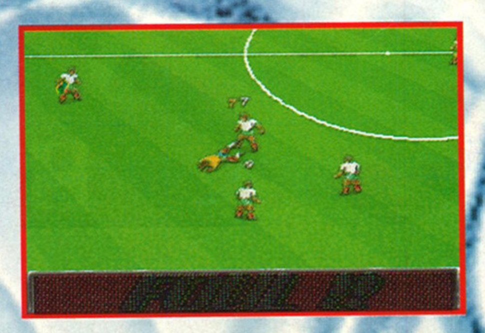


tes a los de SUPER KICK OFF. Las escuadras tienen características propias y forman con sus mejores plantillas de figuras. También es posible actualizar los conjuntos mediante un editor, que permite variar los nombres y los uniformes de los equipos. La diversidad de opciones de **WORLD CUP STRIKER** permite cambiar aspectos como la rigurosidad arbitral a la hora de dirigir el juego, las condiciones atmosféricas o el control del portero. Sin embargo, en este cartucho no se han considerado detalles como la regla de cesión al guardameta o los fueras de juego.

El sonido es magnífico, destacando la interpretación de los distintos himnos nacionales. Gráficamente, y dejando a un lado las extraordinarias animaciones en los penaltis, el juego no ha sufrido modificaciones reseñables. Este hecho constituye el mayor handicap para un cartucho que ha arrasado en el Reino Unido.

JAVIER ITURRIOZ







ELITE
(ELITEI)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 a 5
VIDAS: 1
FASES: 4
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	85
MUSICA	94
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	91

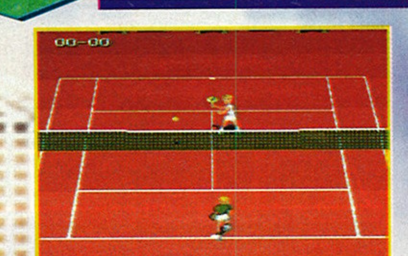
- Dispone de un sonido impresionante.
- Tiene los mejores penaltis para los16 bits de **Nintendo.**
- El editor de equipos y los uniformes.
- Los menús son más fáciles de utilizar.
- Las mejoras gráficas resultan casi inapreciables.

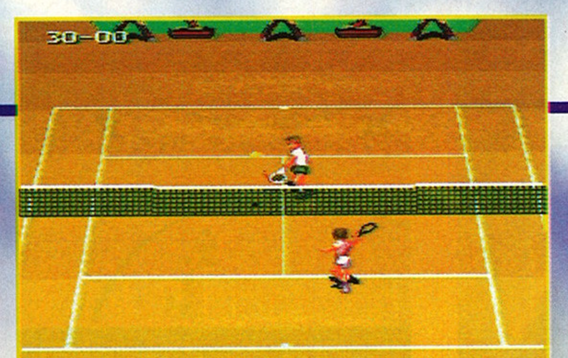
TOTAL 90

Este juego presenta bastantes mejoras con respecto a su antecesor. Destaca especialmente por su maravilloso apartado sonoro, aunque **WORLD CUP STRIKER** pasará a la historia por tener los lanzamientos de penaltis más reales para 16 bits.

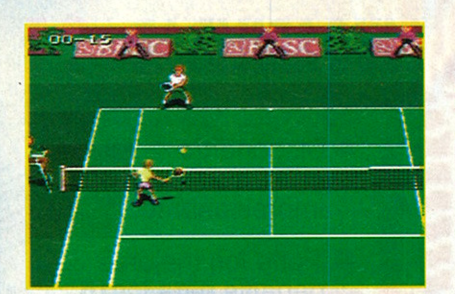
SUPER NINTENDO







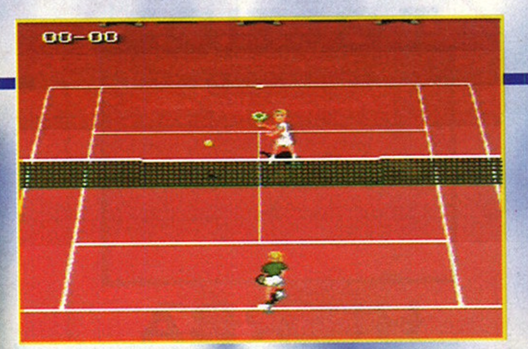
EL RETORNO DE JIMBO

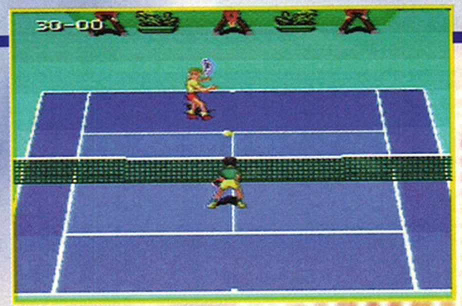


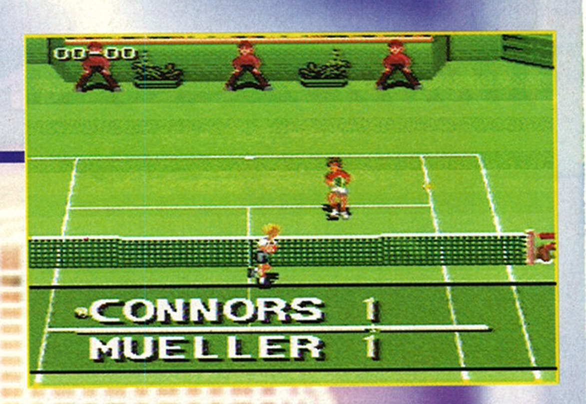
Apadrinado por uno de los tenistas más legendarios y carismáticos de todos los tiempos, llega por fin la adaptación para consola del mítico PRO TENNIS TOUR, uno de los programas que más satisfacciones y alegrías ha proporcionado a los usuarios de otros soportes.



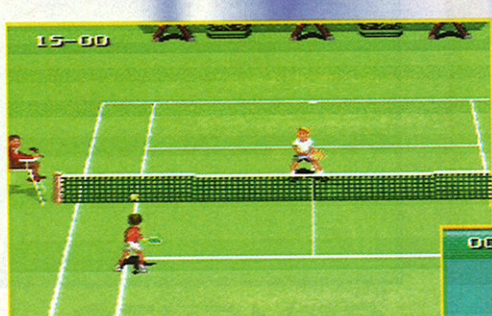
El tenis es quizá uno de los deportes más agradecidos a la hora de ser versionado para consola por su familiaridad, rapidez y sencillez de reglas. Por eso sería casi imposible hacer un repaso global a la multitud de títulos de calidad existentes para los diferentes soportes. De todas formas, hay tres cartuchos que por su personalidad merecen ser destacados por encima de los demás. El reciente PETE SAMPRAS TENNIS para ***Mega Drive***, FINAL MATCH para ***Turbografx*** y, por último, el mejor de todos los tiempos, SUPER TENNIS para ***Super Nintendo***, que es precisamente el rival por antonomasia de este nuevo lanzamiento. Pese a mi especial devoción por SUPER TENNIS para los 16 bits de **Nintendo**, puedo afirmar sin temor a equivocarme que **JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR** es tan bueno como ese mítico

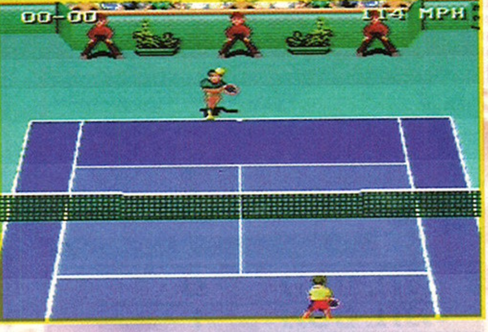






El scroll de este juego mejora la dinámica de las acciones sin perjudicar lo más mínimo el control. El espectáculo en la pista central está prácticamente asegurado.

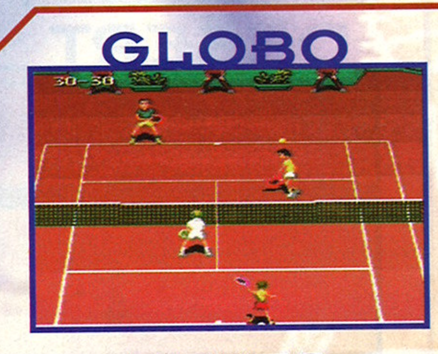




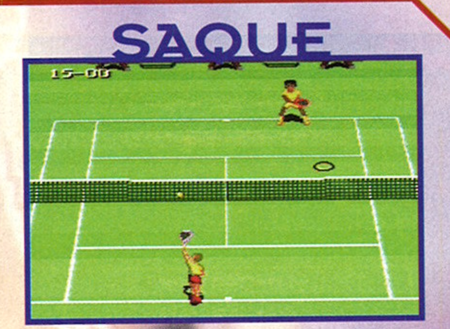
Con este nuevo lanzamiento sentirás toda la emoción del mejor tenis mundial. Ahora, ya podrás emular las grandes hazañas de Sergio Bruguera o Alberto Berasategui.

GOLPES

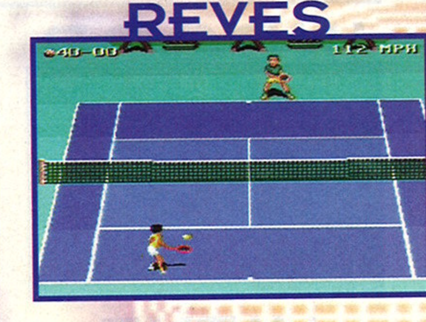
GLOBO



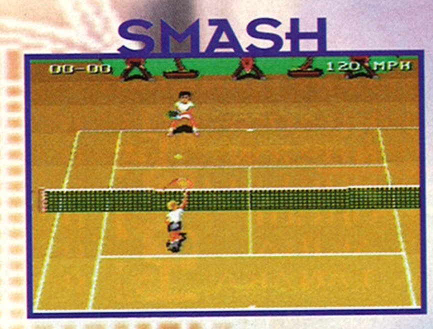
SAQUE



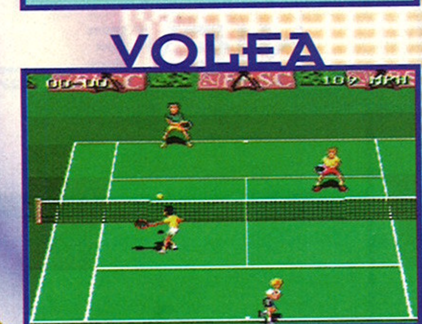
REVES



SMASH



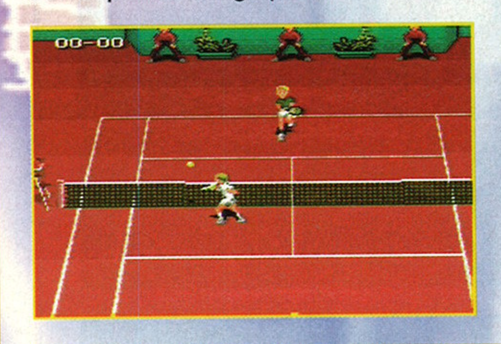
VOLEA



PASSING

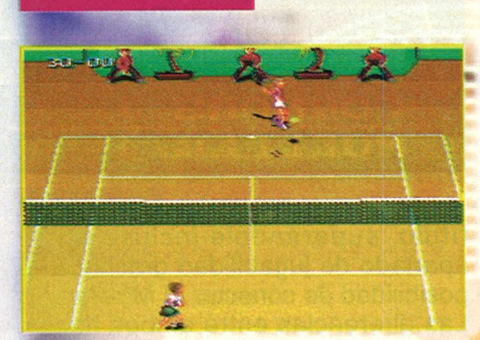


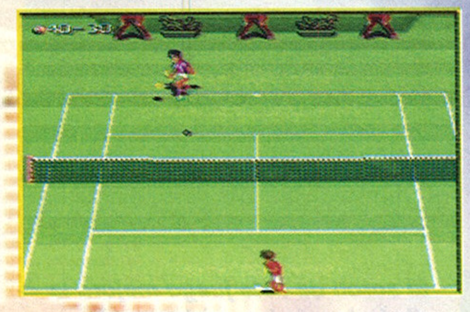
título, superándole incluso en el apartado de jugabilidad gracias a la posibilidad de conectar el *Multitap*. Las diferencias entre ambos títulos son más que palpables, y no sólo gráficamente, puesto que también a la hora de jugar muestran estilos distintos. Para empezar, el diseño de los sprites de los tenistas es mucho más estilizado en **JIMMY CONNORS**, con unas piernas más largas y unos movimientos mucho más estéticos y verosímiles. Las pistas recogidas también son más realistas y, además, se han añadido nuevas superficies como la nieve o el desierto. El principal fallo de SUPER TENNIS residía en el scroll de la pista, que obligaba en numerosas ocasiones a dar los golpes prácticamente a ciegas. En **JIMMY CONNORS** se mantiene el scroll, aunque con mucha menor brusquedad que en el otro juego. De este modo, se mejora ampliamente la dinámica de las acciones sin perjudicar en lo más mínimo al control. Una vez metidos de lleno en la vorágine de un partido observaremos un montón de detalles interesantes. A cada uno de los botones le corresponde un golpe diferente. Así





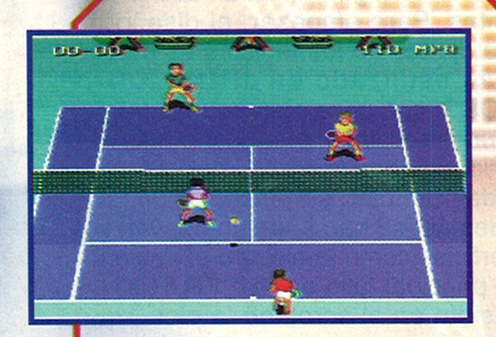
JIMMY CONNORS



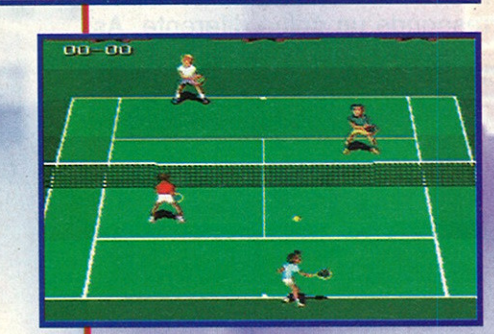


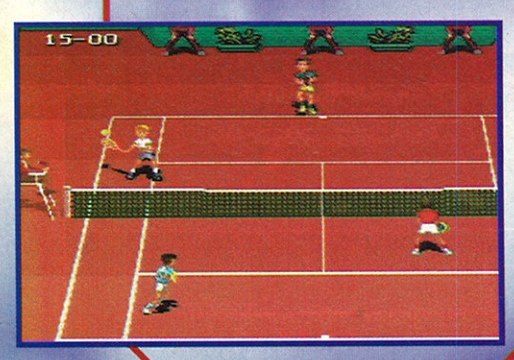
Este título, apadrinado por el carismático Jimmy Connors, supera en jugabilidad al mismísimo SUPER TENNIS.

MULTITAP

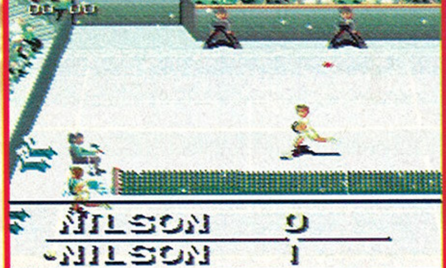


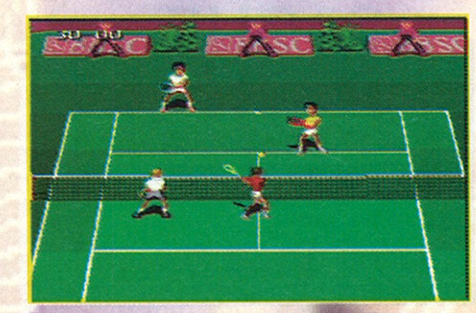






DESCANSO





RANKING

TOUR RANKING

1	KRAUSE	0
2	NILSON	0
3	MUELLER	0
4	ORGUL	0
5	AKIRA	0
6	TANAKA	0

Blue Byte SPORTS CHANNEL

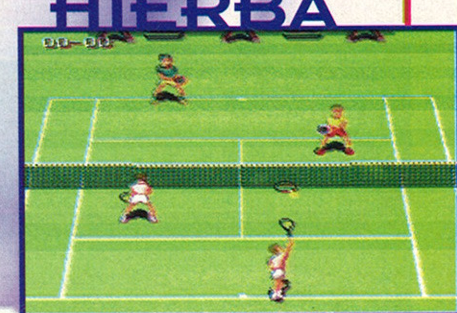
TOURNAMENT



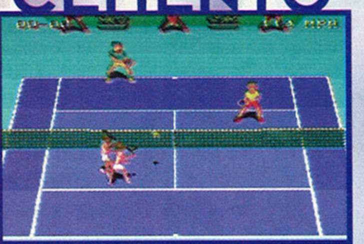
SUPERFICIES

T.BATIDA

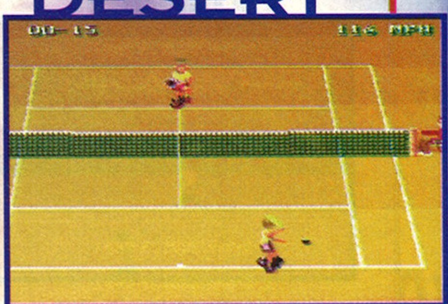
HIERBA



CEMENTO



DESERT

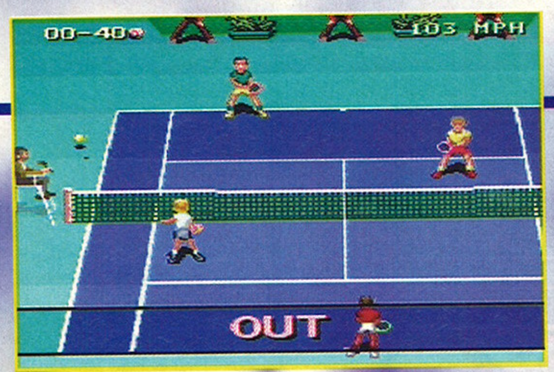


INDOOR



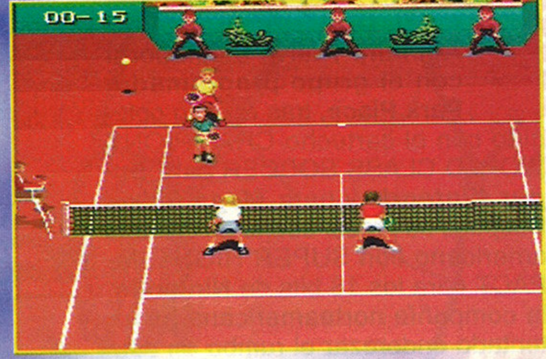
NIEVE



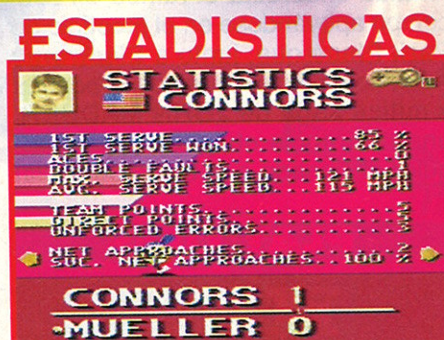


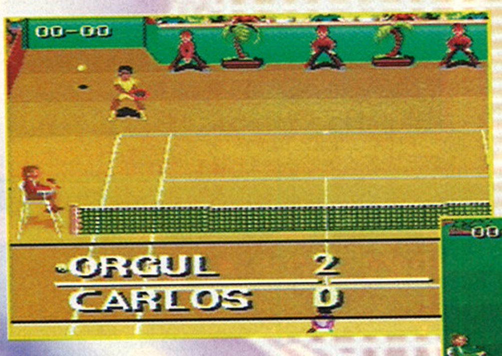
PASSWORD





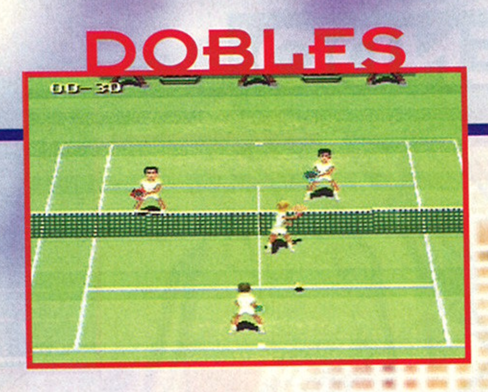
ESTADISTICAS





La principal carencia de JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR reside en la escasa rapidez de movimientos. Pese a todo, es un extraordinario juego.

DOBLES

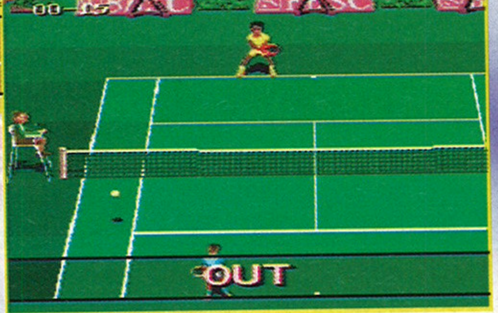


podremos hacer globos, dejadas, golpes liftados, passing shots, smash y voleas a nuestra voluntad. La potencia de estos golpes está determinada por dos factores. En primer lugar, dependerá del jugador elegido, ya que cada uno de ellos tiene unas determinadas peculiaridades que les hacen ser mejores en unos u otros apartados. En segundo lugar influirá el *timing* de respuesta. Cuanto más tiempo hayamos mantenido pulsado el botón para dar el golpe, con más velocidad saldrá despedida la bola de nuestra raqueta. En cuanto a las opciones generales, además del interesante modo tutorial, es realmente alucinante la opción de cuatro jugadores simultáneos. Es en esta modalidad donde los aficionados al tenis disfrutarán a lo grande con este cartucho, ya que alcanzará sus cotas de jugabilidad más elevadas.

En cuanto a fallos, la verdad es que no hemos encontrado muchos. Sin embargo, nos hubiera gustado un poco más de rapidez de movimientos, que los tenistas se tiraran a por la bola con mayor frecuencia y que la forma de sacar hubiera variado un poco respecto al legendario PRO TENNIS TOUR de ***Atari***, ***PC*** y ***Amiga***. Detalles nimios para un cartucho sobresaliente en el aspecto técnico y con una jugabilidad increíble.

THE SCOPE

La potencia de los golpes depende del jugador seleccionado, ya que todos tienen características propias, y del tiempo de respuesta en la ejecución.





UBI SOFT
(BLUE BYTE)
MEGAS: 4
JUGADORES: 1-4
VIDAS: 1
FASES: TORNEO
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

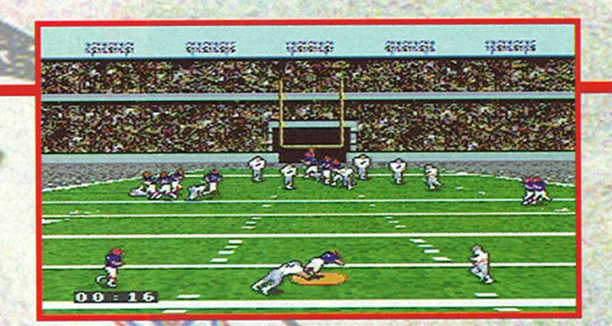
GRAFICOS	90
MUSICA	83
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	93

- La amplia gama de golpes.
- Las digitalizaciones de las voces.
- La opcion de cuatro jugadores simultaneos.
- Contra la máquina es también divertido.
- Las acciones de los jugadores pueden resultar algo parsimoniosas.

TOTAL 92

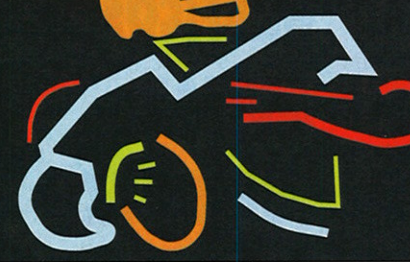
El mítico SUPER TENNIS había colocado el listón de los simuladores tenísticos por las nubes. **JIMMY CONNORS** es el único cartucho que ha sido capaz de superar en jugabilidad al clásico de **Nintendo**. Una hazaña sólo reservada para los grandes.





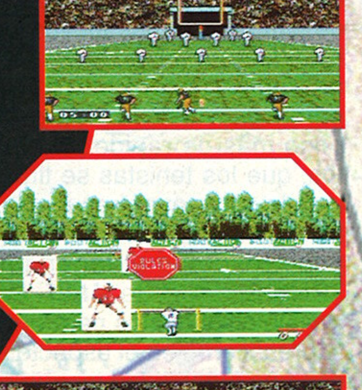
LUCHA DE CEREBROS

QUARTERBACK



CLUB

Este juego de Acclaim pretende poner a prueba las grandes condiciones físicas y técnicas de los quaterback de distintos conjuntos. Una novedad digna de elogio en el saturado terreno de los simuladores de fútbol americano.







En **NFL QUATERBACK CLUB Acclaim** vuelve a colaborar con el grupo programador **Park Place**, tras el éxito obtenido con el cartucho CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER para ***Super Nintendo*** y para ***Mega Drive***. Después de probar suerte en el fútbol americano con SUPER HIGHT IMPACT para los 16 bits de **Nintendo**, la compañía norteamericana ha intentado enderezar el rumbo en este campo apoyándose en el prestigio de **Park Place** que, junto a **Electronic Arts,** son los creadores de la popular y mítica saga de JOHN MADDEN, una referencia obligada para cualquier aficionado a este espectacular

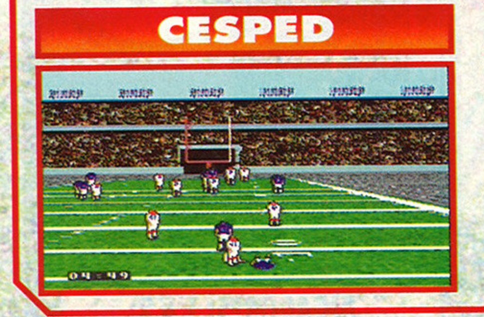






CAMPO

CESPED



ARTIFICIAL







PASE LARGO



Para identificar correctamente al jugador receptor del pase (WIDE RECIVER), se utilizan los símbolos de los botones en lugar del tradicional sistema de ventanas.

ARBITRO



PASSWORDS

COWBOYS SAINTS
PLAYERS 1
SURFACE turf
MUSIC on
GAME MODE resume playoffs
DIFFICULTY beginner
QUARTER LENGTH 5
WEATHER auto

deporte genuinamente americano. Este título respeta la concepción clásica de este tipo de simuladores, aunque aportando la novedad de incluir una opción en la que los diferentes quaterback miden sus condiciones de líderes. Esta increíble competición consiste en una serie de pruebas, donde de modo individual los jugadores deben demostrar sus capacidades en apartados tan fundamentales como la habilidad, velocidad, coordinación, precisión en el pase y visión de la jugada. Los puntos logrados determinan la clasificación final. La perspectiva real ha sido forzada al máximo para conseguir el mayor

COMPETICION



PUNTERIA



DISTANCIA

VELOCIDAD

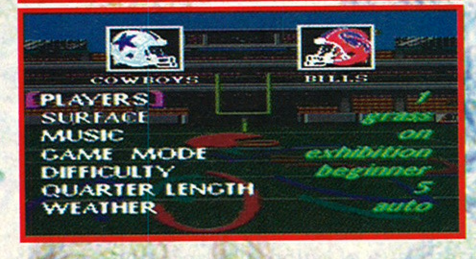
VISION



Los jugadores deben demostar sus habilidades en este torneo.

PATADA

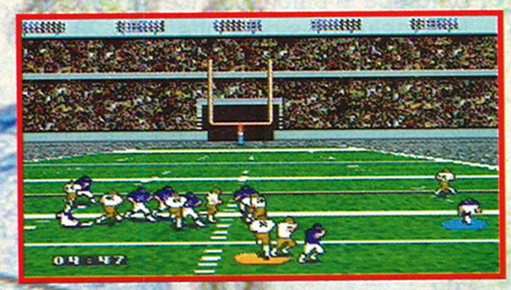
OPCIONES



TIEMPO MUERTO

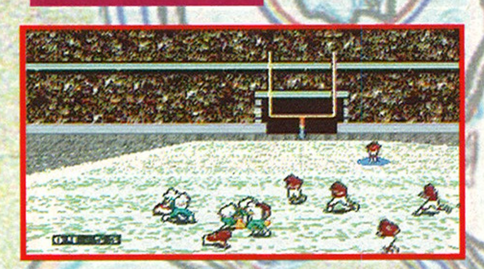


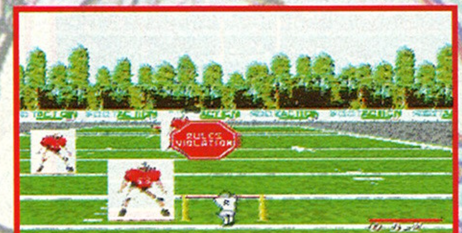






NFL QUATERBACK CLUB





12 QUATERBACK





EQUIPOS



ESTADISTICAS

campo de visión posible. **NFL QUATERBACK CLUB** cuenta con un discreto scroll y unos caracteres gráficos escasamente definidos.
En el momento de pasar el balón, el tradicional sistema de ventanas para identificar a los jugadores desmarcados ha sido reemplazado por el símbolo del botón que debemos pulsar para que el balón alcance su destino. Los ineludibles play offs y las 28 escuadras incluidas completan un buen cartucho que no ha logrado aprovechar plenamente sus 16 megas.

JAVIER ITURRIOZ

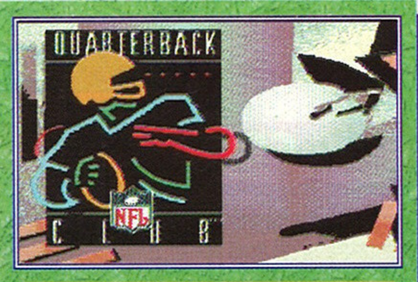


COND. ATMOSFERICAS









ACCLAIM
(PARK PLACE)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 1
COMPETICIONES: NO
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	80
MUSICA	78
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	84

- La competición de los quaterbacks.
- Efectos de sonido muy logrados.
- Aporta una novedad importante en este tipo de simuladores.
- No aprovecha los 16 megas del cartucho.
- Tiene una pobre definición gráfica.

TOTAL 80

Este nuevo simulador de fútbol americano tiene como principal aportación la prueba individual entre los quaterback. Pese a que este juego no aprovecha sus 16 megas, siempre es de agradecer el esfuerzo por incorporar elementos novedosos.

EL ORDENADOR VIGILA SU CASA

EXPLICAMOS LOS MEJORES JUEGOS DEL MES

DOOM: POLEMICA DE LOS JUEGOS VIOLENTOS

super PC

Nº 14 - JULIO - 1994. 795 PTAS.

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES

ORDENADORES

SEGURIDAD EN CASA

CUARTA ENTREGA CURSO BASICO DE OS/2

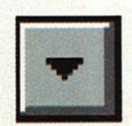
JUEGOS DRAGON'S LAIR

CONTAWIN LA COLMENA

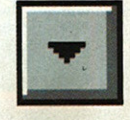
2 DISQUETES DE REGALO

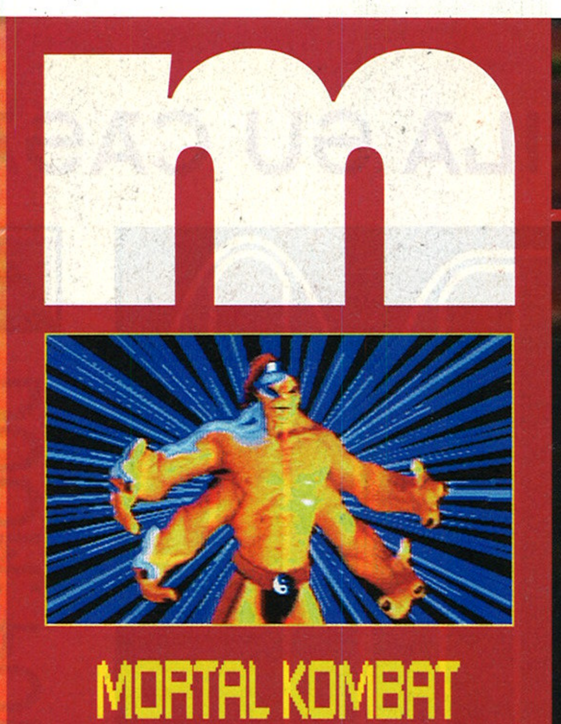
CURSO BASICO DE OS/2 Cuarta entrega de nuestro coleccionable.

ANIMATOR PRO Comparamos todas sus posibilidades.



MODEM ZOOM 28.8 Llegan al mercado informático los más rápidos módem del momento, comuníquese a 28.800 baudios.





MORTAL KOMBAT

arcade

MORTAL

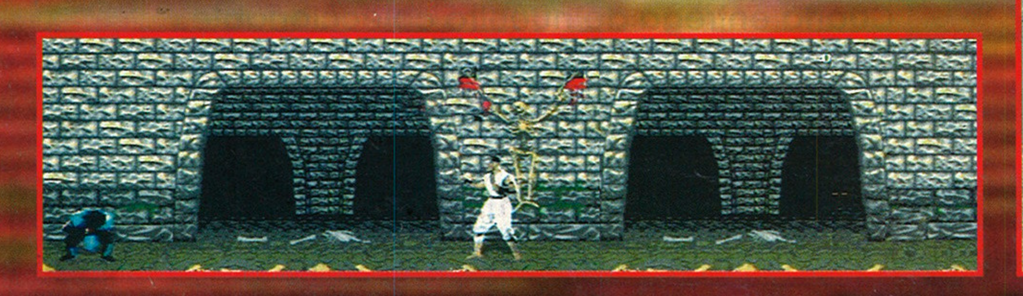


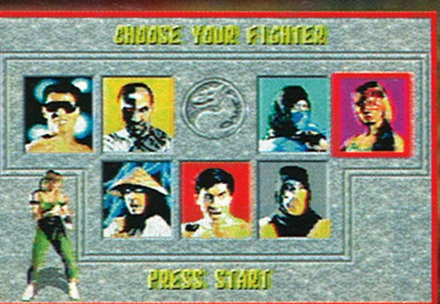
SANGRE, SUDOR Y LAGRIMAS

La perfecta conversión de la máquina recreativa de MORTAL KOMBAT causó una auténtica conmoción en el mundo de los videojuegos. Cuando comienzan a resonar con fuerza los ecos de una segunda entrega, este magistral juego llega al Mega CD para proseguir con su éxito. Esta versión posee todos los ingredientes que han catapultado a la cima a este irrepetible clásico.

Cuando los juegos de lucha parecían haber agotado todo su arsenal, en un gimnasio de artes marciales de Chicago se fraguó el gran bombazo del año 1992. Dos miembros de **Williams**, John Tobias (gráficos) y Ed Boon (programación), junto a un equipo de expertos en estas disciplinas deportivas se transformaron en los creadores del mito de **MORTAL KOMBAT**.

El acierto de **Williams-Midway** venía precedido por éxitos de la talla de ROBOTRON, DEFENDER, N.A.R.C., SMASH TV o TOTAL CARNAGE. Esta compañía rompió los moldes con su nuevo lanzamiento gracias a la introducción de gráficos digitalizados, animaciones de gran perfección y unos *fatalities* espeluznantes. Este tremendo derroche de facultades era









COMBATE

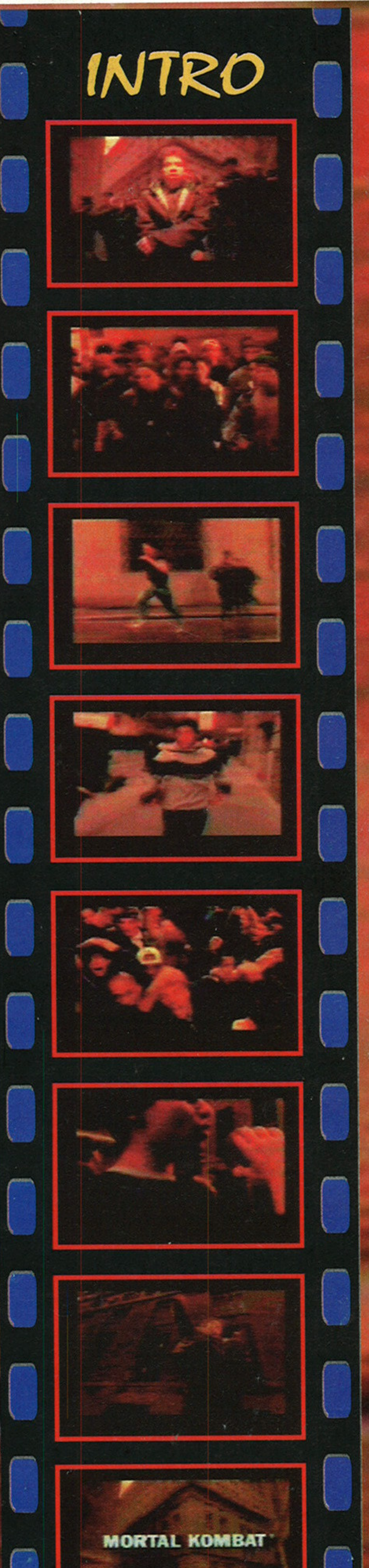


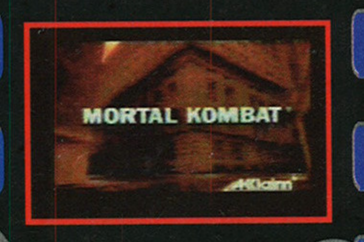
Siete combates individuales (el último contra vosotros mismos), tres dobles, y una terrible lucha con el impresionante y temible Goro os conducirán hasta el último enfrentamiento a vida o muerte contra Shang Tsung, el más feroz de los enemigos en este sensacional torneo.

esperado como agua de Mayo por todos los amantes de los videojuegos. **Acclaim** fue la encargada de trasladar toda la magia y la fuerza del original a los distintos formatos (***Mega Drive***, ***Game Gear***, ***Master System***, ***Game Boy*** y ***Super Nintendo***). El éxito fue rotundo y las ventas de los cartuchos se dispararon de un modo sorprendente.
Después de una larga espera y de un numeroso torrente de noticias y rumores, por fin **MORTAL KOMBAT** aparece en ***Mega CD***. Ahora, sus usuarios ya podrán intervenir en el glorioso torneo de Shao Lin. Este evento transcurre en seis escenarios enclavados en una isla. Shang Tsung, un retorcido anciano, ha dominado el campeonato durante 500 años gracias a la inestimable colaboración de su fiel esbirro Goro. Este monstruoso personaje utiliza sus cuatro brazos y su impresionante corpulencia para impresionar a todos los adversarios que se cruzan en su



INTRO





MEGACD

SCORPION

Procedente de un lugar totalmente desconocido, se cree que es la reencarnación del espectro de un hombre asesinado por Sub-Zero. Su principal afición es descoyuntar al adversario con su arpón de la manera más cruel. Un santo.

ARPON



ATRAS, ATRAS + A

DESAPARECIDO



ABAJO, ATRAS, + BLOCK



SONYA

Esta bella teniente del ejército norteamericano se vio apresada contra su propia voluntad durante una misión en la isla del malvado Shang Tsung. Ahora, tendrá que demostrar todas sus habilidades en la lucha para alcanzar el triunfo en este milenario torneo de Shao Lin. Su valor es incuestionable en los momentos más difíciles.



ONDAS MORTALES



D , D + A

PUÑETAZO VOLANTE



D, ATRAS + A

PINZA MORTAL



ABAJO + A y B A LA VEZ

J. CAGE

Este actor se inscribió en la competición víctima de su propia fanfarronería. Todos sus allegados temen que pueda echar por la borda su brillante carrera en películas de artes marciales. Sin embargo, una cura de humildad se hace imprescindible para este hombre de arrogancia inaudita. La presunción nunca es una buena aliada.

BOLA DE FUEGO



ATRAS, D + A

LA SOMBRA



ATRAS, D + B

SPLIT KICK



ATRAS, D + C





SUB - ZERO

Pertenece a un extraño clan de ninjas asesinos de China, denominado Lin Kuei. Tiene el corazón de hielo y no siente ningún tipo de compasión por sus contrincantes a la hora de asestarles el golpe definitivo. Es un adversario temible.

BOLA DE HIELO



ABAJO, D + A

PATINAZO



ATRAS, B + C

LIU KANG

Es un monje Shao Lin al que todos consideran el bueno de la película. Para comprobar este hecho, sólo es necesario observar como el cielo no se oscurece al realizar su fatality. De algo le tenía que valer su parecido con el genial Bruce Lee.

BOLA DE FUEGO



D, D + A

PATADA VOLADORA



D, D + C





camino. El objetivo prioritario en este cartucho es desbancar a Tsung del primer puesto en once reñidos combates. Una derrota supone también la muerte. La estructura del torneo no ha sufrido cambios con respecto a anteriores versiones. Entonces, ¿cuáles son las sorpresas que depara esta versión para *CD*?

La intro es una digitalización del anuncio americano, destacando una electrizante música y unas impactantes imágenes. No obstante, la mayor

KANO

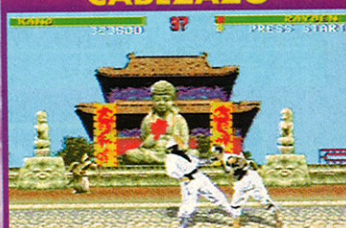
Es el líder de la temible secta El Dragón Negro, que ha acudido al torneo con el objetivo de conseguir la fortuna de Shang Tsung. Además, desea arrasar su isla para establecer allí su principal centro de operaciones delictivas. Su carrera criminal es muy extensa, ya que fue expulsado de Japón y está perseguido en 35 países.



CUCHILLO

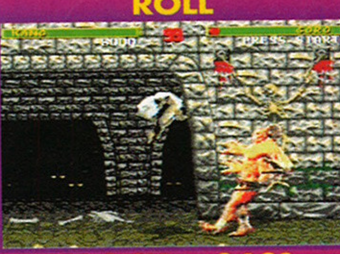
BLOCK + ATRAS, D

CABEZAZO



PULSA A

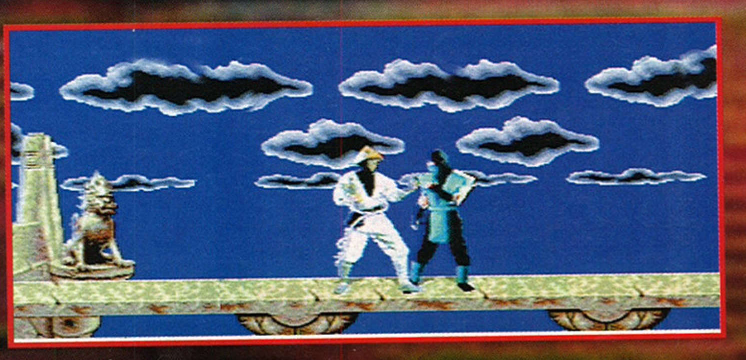
ROLL



BLOCK + 360º







TELEPORTACION



ABAJO, ABAJO + ARRIBA

RAYO MORTAL



ABAJO, D + A

TORPEDO



ATRAS, ATRAS + D

RAYDEN

Proviene de los planos más oscuros del Universo. Su origen está situado en un lugar perdido en el espacio y en el tiempo. Ha acudido a esta cita en la arena para rejuvenecer su cuerpo inmortal y demostrar que puede abrasar a todo bicho viviente. Su siniestro y extraño aspecto es capaz de asustar al más valiente de los luchadores.



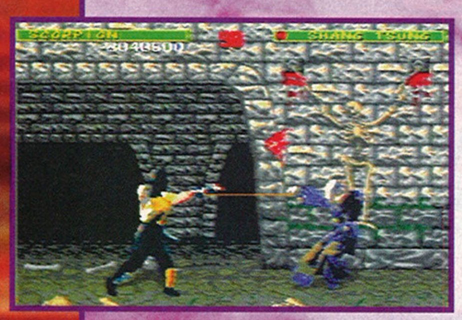




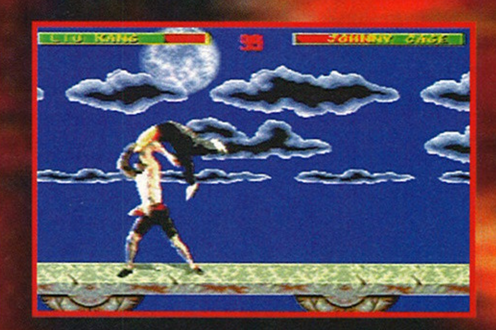
S.TSUNG

Es el pionero del combate Shao Lin y nunca ha sido derrotado en 500 años. Con cada victoria captura el alma de su adversario para mantener su juventud. Ahora, necesita la victoria para rescatar su viejo cuerpo de una muerte infame.









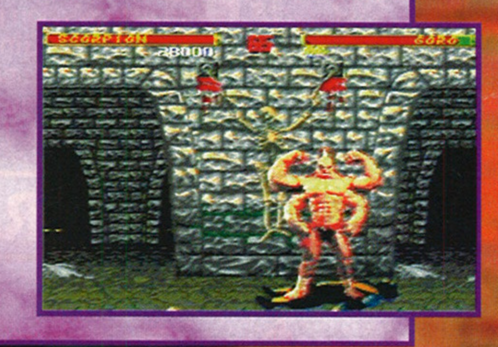
novedad reside en que ya no perderéis el tiempo buscando el modo gore, ya que todos los combates están repletos de violencia y escenas cruentas desde el primer momento, alcanzando su grado máximo con unos *fatalities* tan espeluznantes como los de la máquina recreativa (especial atención al de Sub-Zero).
Los sonidos FX, las voces y la música han sido sampleados directamente del original, logrando una ambientación magnífica durante todo el desarrollo. Las animaciones de los lu-



GORO

Nacido en el desconocido planeta Kuatan, este luchador es la barrera de protección que utiliza Tsung para continuar con su hegemonía. Sus cuatro potentes brazos suponen un gran quebradero de cabeza para sus oponentes.





LONGEST WINNING STREAKS

1.	BYC	10 WINS	12,000,000
2.	RKL	9 WINS	10,000,000
3.	SBF	9 WINS	8,000,000
4.	FSC	8 WINS	4,000,000
5.	WOG	8 WINS	2,000,000
6.	FCB	7 WINS	1,000,000
7.	MWA	7 WINS	500,000
8.	RAN	6 WINS	250,000
9.	RFG	6 WINS	125,000

REPTIL

Para atender al reto de este misterioso e impertinente personaje, tan sólo tendréis que obetener dos flawless victory y ejecutar el fatality en el escenario del pozo. Supondrá una inmejorable oportunidad para conseguir los anhelados bonus. No pierdas esta ocasión.







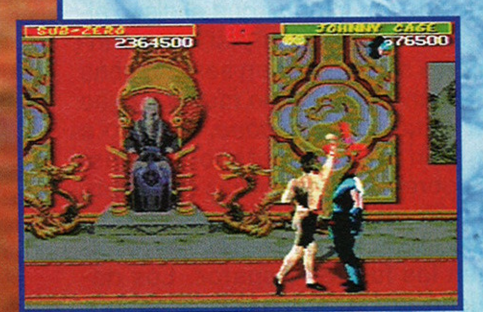
PRUEBA TU FUERZA



Cada tres combates gozaréis de la oportunidad de comprobar vuestro estado de forma partiendo a manotazos bloques de madera, piedra o acero. Este acontecimiento os proporcionará una buena puntuación extra. Adelante y buena suerte porque aún os queda lo más difícil.

FATALITIES

El componente más espectacular del juego es conseguir puntuación extra, eliminando a vuestros oponentes con distintos fatalities.

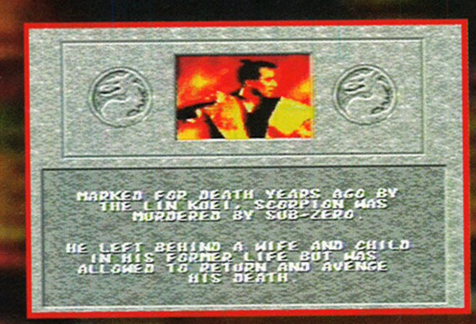


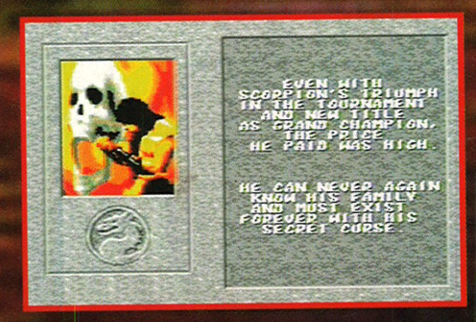




chadores son más fluidas que en la versión para ***Mega Drive***. El control de los movimientos también ha mejorado debido al magnífico trabajo realizado por **Probe**, sólo empañado en la disputa final contra Tsung puesto que al transformarse en uno de los luchadores os veréis sorprendidos por las interrupciones de carga.
Sin embargo, **MORTAL KOMBAT** no ha aprovechado las grandes posibilidades de este periférico, pese a la mejora de ciertos aspectos en comparación con la entrega para los 16 bits de **Sega.** Ahora, todas las miradas se centran en la conversión de MORTAL KOMBAT 2, anunciada para el próximo mes de Septiembre

R. DREAMER







ACCLAIM
(PROBE)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 12
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	80
MUSICA	86
SONIDO FX	84
JUGABILIDAD	74

- La animación de los luchadores.
- La música y las voces digitalizadas.
- Es fiel a la magnífica versión original.
- Las interrupciones de carga en el combate final.
- Las imágenes de la intro.
- Ha llegado muy tarde a este formato.

TOTAL 75

Este lanzamiento para ***Mega CD*** mantiene todos los alicientes que convirtieron a **MORTAL KOMBAT** en un éxito rotundo para todas sus versiones. Sin embargo, su principal defecto radica en la tardanza de su salida al mercado para este sistema.



WINDJAMMERS

Los programadores de Neo Geo siguen explotando el filón de los deportes futuristas, tal y como sucedió con SOCCER BRAWL o 2020 SUPER BASEBALL. Tras su éxito en salones recreativos, ha llegado el turno de practicar el Flying Power Disk.

Esta novedosa disciplina deportiva es una especie de tenis que se desarrolla con un disco o *frisbee*, siguiendo la línea de los juegos de *shufflepuck*. Los participantes deben intentar que el disco alcance el fondo de la pista. Los encuentros se disputan en seis canchas que están rodeadas de muros o rejas para evitar que el *frisbee,* lanzado a una gran velocidad, dañe a los espectadores. Algunas pistas (Concrete y Clay Court) tienen una serie de obstáculos en la red que desvían y amortiguan los fuertes disparos. Los deportistas sólo pueden desplazarse a través de su campo, y están obligados a lanzar desde el lugar en el que

★ CONTROL ★



Todos los movimientos y disparos se consiguen combinando el pad direccional con los botones A y B.





★ JUGADORES ★



ESPAÑA

JORDI COSTA
HT 198cm WT 105kg AGE 24
THROWING SPEED D
AVG 94.76km/h
CURVE POWER C
RUNNING SPEED D
SLIDING POWER B
DEXTERITY D

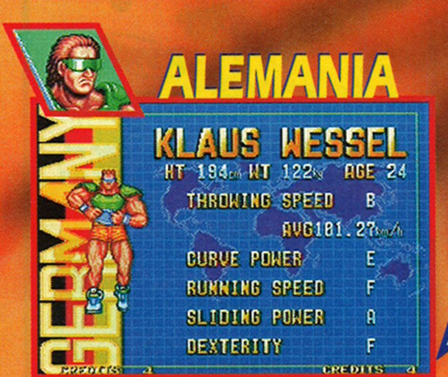
JAPON



REINO UNIDO

STEVE MILLER
HT 188cm WT 73kg AGE 28
THROWING SPEED E
AVG 86.96km/h
CURVE POWER B
RUNNING SPEED B
SLIDING POWER E
DEXTERITY A

ALEMANIA



ITALIA



EE.UU.





han atrapado el disco. La rapidez y la habilidad se transforman en las principales armas para conseguir el éxito. Los partidos se disputan al mejor de tres sets, proclamándose vencedor el jugador que logre un mayor número de puntos al finalizar el tiempo reglamentario. Los tantos (tres o cinco) se logran en función del área del fondo de la pista donde impacte el disco. Además, se pueden conseguir dos puntos adicionales si el *fris-*





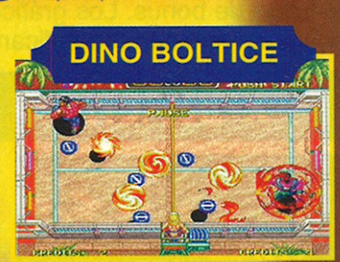
★ JUGADAS ESPECIALES ★

Se consiguen pulsando el botón A, en el momento de capturar el golpe. Antes de que el disco caiga al suelo se vuelve a pulsar el mismo botón, indicando la trayectoria perseguida. Pero, la clave de estos fuertes disparos radica en lograr una buena recepción.

BLAST SHOT



DINO BOLTICE



LANZAMIENTO PLANETARIO



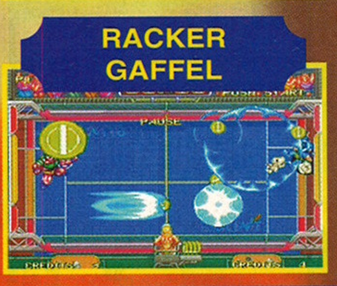
SONIC CUTTER SHOT



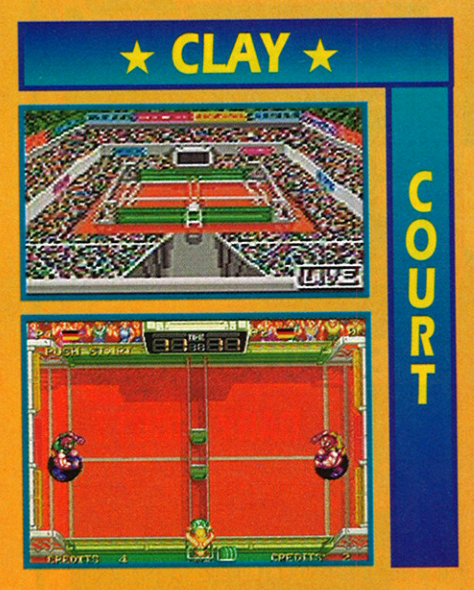
LIGHTENING WAVE



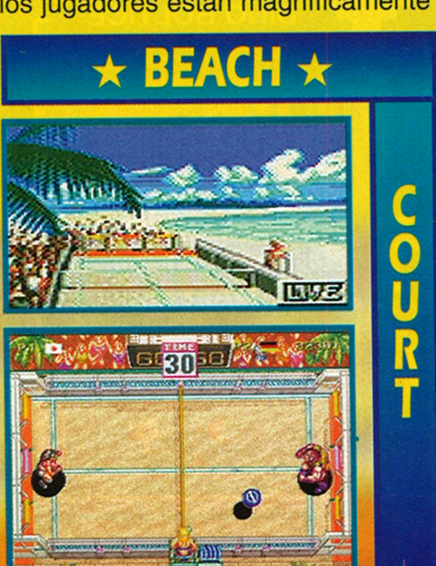
RACKER GAFFEL



WINDJAMMERS

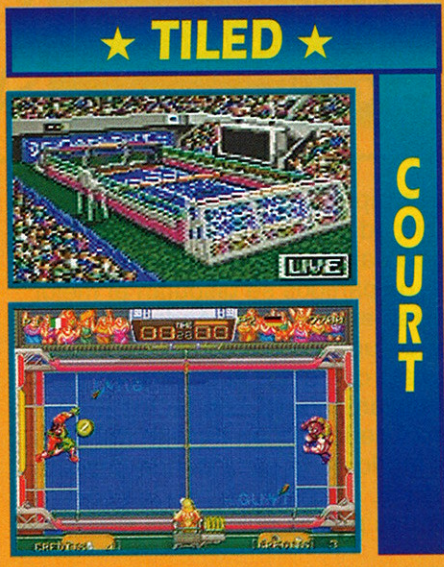


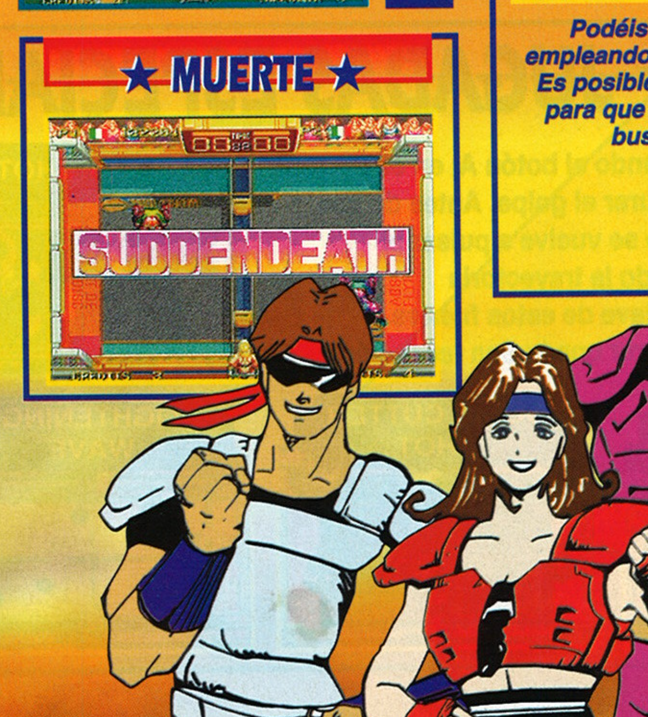
bee toca el suelo de la cancha rival. Si en SOCCER BRAWL y en 2020 SUPER BASEBALL los protagonistas eran complejos androides, en este nuevo cartucho (en la línea de SUPER SIDE KICKS) los deportistas son seres humanos de gran fortaleza. Los seis protagonistas representan a un país determinado y tienen características propias. **Data East** ha incorporado a un miembro español llamado Jordi Costa. Existen dos opciones claramente definidas en el cartucho: jugar contra un rival o ejecutar el modo competición contra la máquina. En esta última alternativa es necesario derrotar a los seis jugadores en las canchas seleccionadas aleatoriamente por la computadora. La prueba se ameniza con dos fases de bonus. Los gráficos de los jugadores están magníficamente



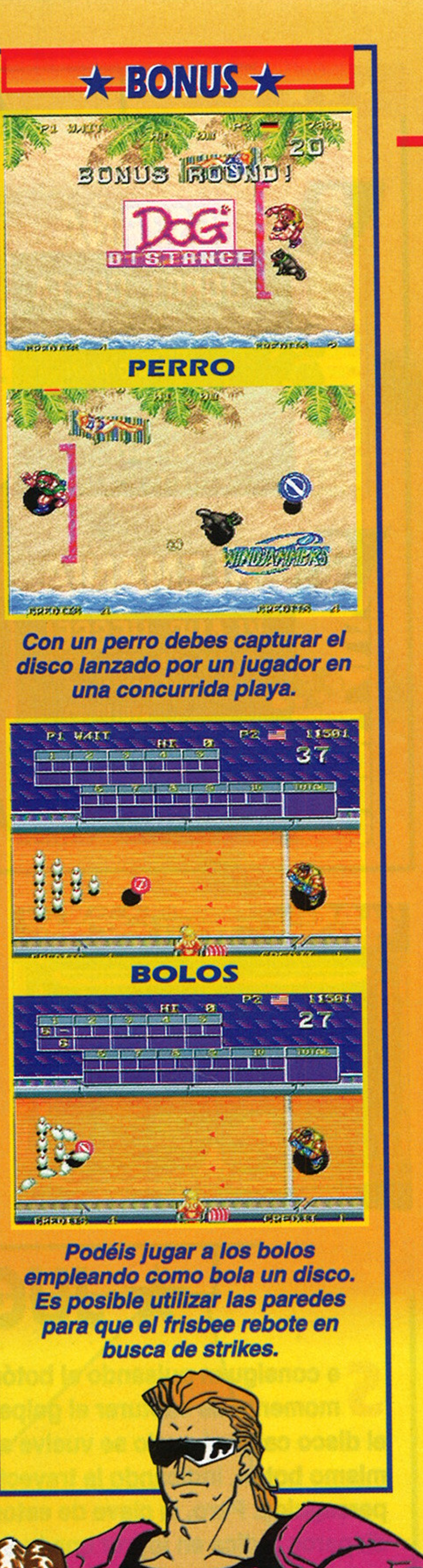
★ TORNEO ★

Para vencer, hay que derrotar a los seis rivales en pistas seleccionadas de forma aleatoria por la máquina.





★ BONUS ★



PERRO

Con un perro debes capturar el disco lanzado por un jugador en una concurrida playa.

BOLOS

Podéis jugar a los bolos empleando como bola un disco. Es posible utilizar las paredes para que el frisbee rebote en busca de strikes.

★ PUNTUACION ★

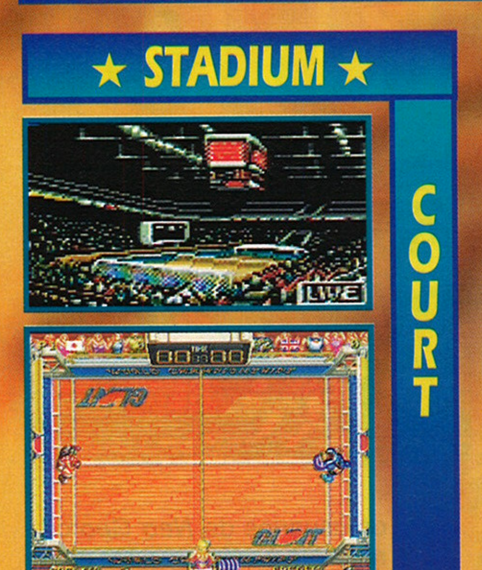
Una zona del fondo de la pista aparece marcada de forma que, cuando un disco alcanza esa superficie, se obtienen tres o cinco puntos. También, pueden lograrse dos tantos al tocar el frisbee la cancha rival.



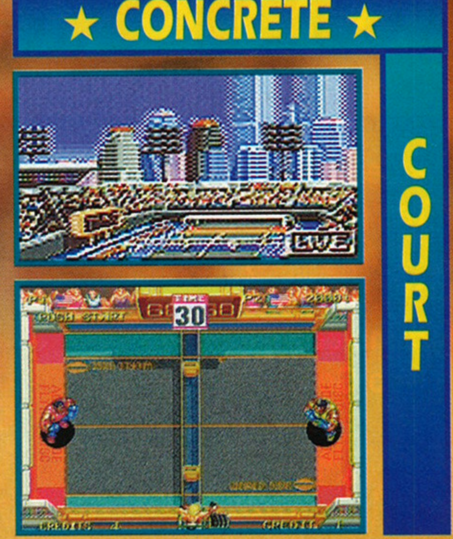




★ STADIUM ★ COURT



★ CONCRETE ★ COURT



definidos y han sido dotados de un velocidad trepidante. El control de las acciones se realiza con dos botones que, en combinación con el pad direccional, permiten una variada gama de lanzamientos. Los disparos especiales requieren una buena recepción. El juego contiene melodías de rap playero. Sin embargo, en el apartado sonoro destacan las voces digitalizadas de cada participante en su idioma de origen. **WINDJAMMERS** no justifica sus 74 megas, aunque asegura la diversión.

JAVIER ITURRIOZ

★ RANKING ★

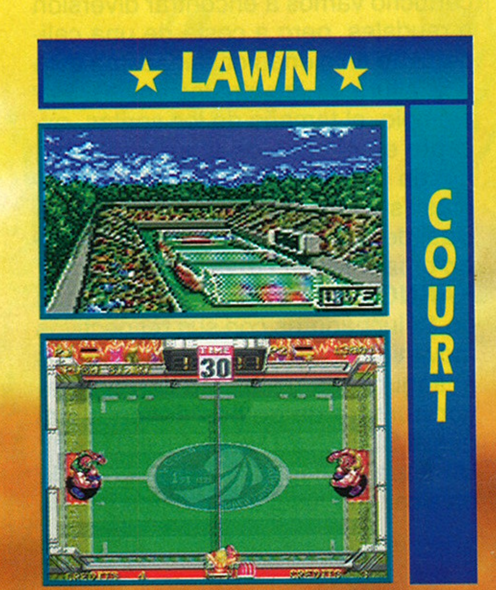
RANKING TOP5

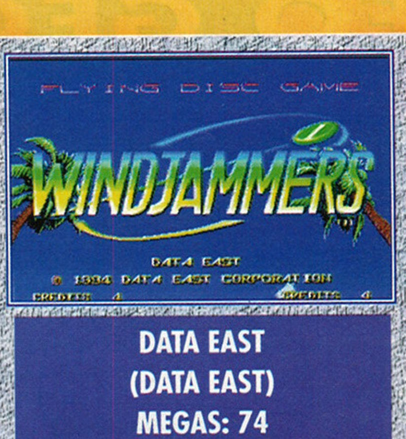
1	100000	D.E
2	90000	D.E
3	80000	D.E
4	70000	D.E
5	60000	D.E

★ FINAL ★



★ LAWN ★ COURT





DATA EAST
(DATA EAST)
MEGAS: 74
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 1
FASES: 6 y 2 BONUS
CONTINUACIONES: 4
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

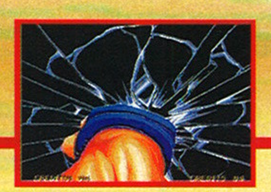
GRAFICOS	84
MUSICA	88
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	93

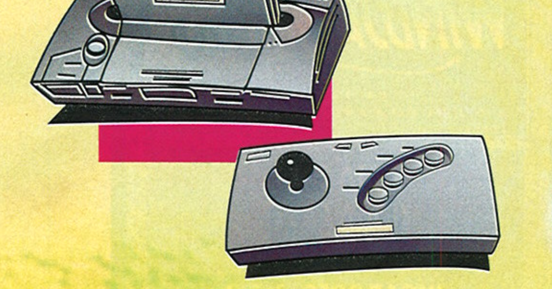
- La modalidad para dos jugadores.
- La música y los efectos de sonido.
- La facilidad para controlar el juego.
- No aprovecha sus 74 megas.
- Pocos rivales.

TOTAL 87

WINDJAMMERS incluye un nuevo deporte futurista, basado en los juegos de *shuffle-puck*, para disfrutar de emocionantes partidos entre dos jugadores. Sin embargo, la diversión disminuye considerablemente en la modalidad contra la computadora.







DESDE RUSIA CON KARNOV

Después de algún tiempo de impaciente espera, llega la segunda parte de un clásico. Tras protagonizar dos de los mejores arcades que jamás se hayan programado (KARNOV y CHELNOV), el famoso luchador ruso vuelve a probar fortuna con un nuevo y espectacular lanzamiento para Neo Geo.

KARNOV'S REVENGE



Los usuarios de ***Neo Geo*** comienzan a estar un poco saturados de los juegos de lucha y especialmente, como en este caso, cuando el cartucho no incorpora ninguna novedad y tampoco posee los requisitos mínimos exigibles en este tipo de títulos. **KARNOV'S REVENGE** parte con el éxito inicial de su carismático protagonista, creado por **Data East** a finales de los ochenta, cuyo principal mérito consistió en dar origen a una coin-op con unos gráficos que rebosaban colorido y calidad por sus cuatro costados. Desde luego, un listón demasiado alto para esta segunda entrega.

De todas formas no nos llamemos a engaño. En los 122 megas de este cartucho vamos a encontrar diversión a raudales, pero a costa de una calidad que en ciertas ocasiones no está a la altura de las circunstancias. Por ejemplo, el tamaño de los sprites, excepto en el caso de algún luchador, posee unas dimensiones más propias (salvando siempre las distancias) de un juego para ***Super Nintendo*** o para ***Mega Drive***.

KARNOV'S REVENGE tiene un total de 13 luchadores con sus respectivos movimientos especiales y magias (es el segundo lanzamiento con un mayor número de golpes después del genial SUPER STREET FIGHTER 2). Un aspecto negativo del juego es la música, que resulta estridente y poco







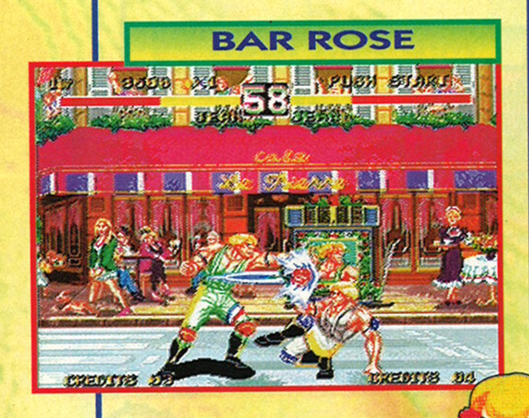
País: Francia
Profesión: Estudiante
Nacimiento: 15-9-69
Grupo sanguíneo: AB
Altura: 183 Cms.
Peso: 95 Kgs.
Le gusta: Los croissants
Odia: Las cacas de perro

NEDDLE SHOWER



Se encuentra involucrado en esta competición gracias al magnífico resultado cosechado en la última edición del Paris Gimnastic Competition. 9.97 puntos sobre 10 es una buena garantía de éxito.

BAR ROSE



FLIC FLAC

JEAN PIERRE



País: Corea del Sur
Profesión: Guía turístico
Nacimiento: 2-1-72
Grupo sanguíneo: AB
Altura: 166 Cms.
Peso: 54 Kgs.
Le gusta: El Taekwondo
Odia: El alcohol

AURA SMASH



Su mayor pasión es el Taekwondo. Es la auténtica reina de este deporte por el tremendo equilibrio que presenta en todos sus combates. Sobrevivir a su Nerichagi es toda una proeza.

TRIANGLE JUMP



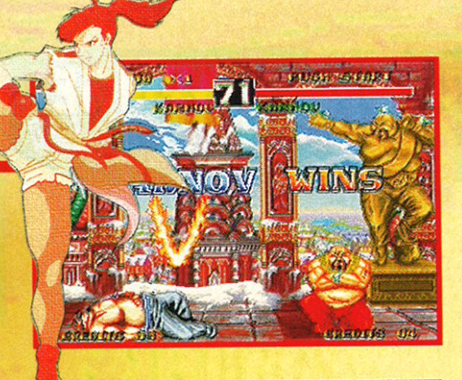
NERICHAGI



RYU YUNGMIE

FINAL







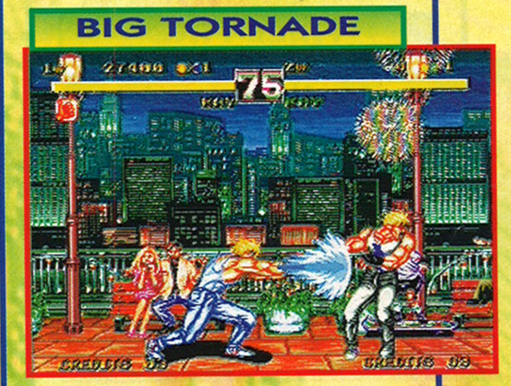
País: U.S.A.
Profesión: Detective
Nacimiento: 21-3-67
Grupo sanguíneo: B
Altura: 185 Cms.
Peso: 95 Kgs.
Le gusta: El café
Odia: El tabaco

WHEEL KICK



Divide su tiempo entre su afición por la lucha callejera y su trabajo oficial en el departamento de policía de la ciudad de Los Angeles. De entre todos sus golpes, destaca el maravilloso *Big Tornade*.

BIG TORNADE



DYNAMITE TACKLE



RAY MACDOGALL

KARNOV'S REVENGE



País: China
Profesión: Actriz
Nacimiento: 11-11-66
Grupo sanguíneo: 0
Altura: 169 Cms.
Peso: Desconocido
Le gusta: El pudding
Odia: Los reptiles





País: Kenia
Profesión: Ecologista
Nacimiento: 20-8-59
Grupo sanguíneo: 0
Altura: 203 Cms.
Peso: 100 Kgs.
Le gusta: Africa
Odia: Los vándalos

BALKAN



Es presidente de una asociación para la defensa de la naturaleza en Africa. Pero, este hecho no le impide participar en los torneos callejeros que se convocan. Atentos a su increíble *Hell Fire*.

HELL FIRE





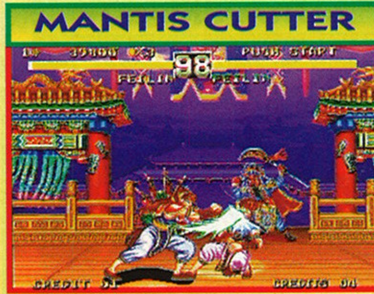
DUCKING



ZAZIE MUHABA

MANTIS CUTTER





Su gran ambición es ser una famosa cantante de ópera. Mientras, se limita a aguantar en este mundo con su técnica Mantis, una extraña forma de competir donde la magia cuenta mucho.

MID-AIR MANTIS

HAKKAKU



RYU FEI-LIN



País: Japón
Profesión: Estudiante
Nacimiento: 1-1-76
Grupo sanguíneo: B
Altura: 188 Cms.
Peso: 95 Kgs.
Le gusta: Su novia
Odia: Estudiar

TIGER BAZOOKA



Pese a moverse en un buen ambiente universitario, el mundo de la lucha callejera le atrajo notablemente. Es uno de los rivales más peligrosos. El culpable: su terrible *Special Tiger Bazooka*.

MID-AIR KICK





TIGER WAVE



MAKOTO

elaborada. Afortunadamente, las melodías se ven compensadas por unos magníficos efectos de sonido que, como ocurre con los alaridos de Ray, nos pondrán la piel de gallina. Los escenarios son otro de los puntos débiles de este título, ya que el colorido (por cierto, muy bien utilizado) no consigue compensar el vacío originado en algunas pantallas, re-





País: Japón
Profesión: Universitaria
Nacimiento: 21-1-77
Grupo sanguíneo: B
Altura: 158 Cms.
Peso: 57 Kgs.
Le gusta: El Judo
Odia: La mala gente

IPPON SEOI

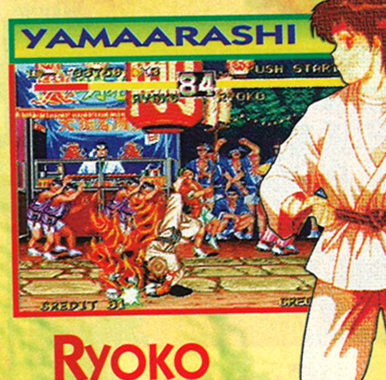


Pese a su pequeña estatura y su poco peso, es capaz de realizar los más maravillosos ataques que se han podido ver en esta competición. Mención especial para su demoledor *Yamaarashi*.

ZENTEN UKEMI



YAMAARASHI



RYOKO



País: Thailandia
Profesión: Kick Boxer
Nacimiento: 11-11-71
Grupo sanguíneo: AB
Altura: 190 Cms.
Peso: 77 Kgs.
Le gusta: Sus hermanos
Odia: La pubertad

TI KAU KOON



Su afición por la lucha y, sobre todo, sus inseparables hermanos pequeños representan todo para él en esta vida. Su extrema rapidez de movimientos le convierten en un rival muy difícil de batir.

MATTROM DUSALOP



TI KAU LOI



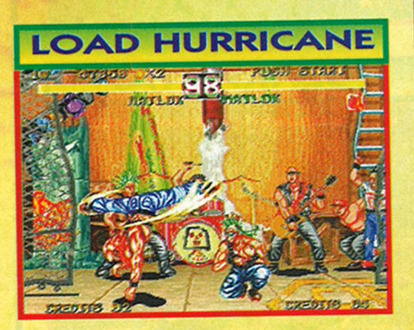
SAMCHAY





País: Reino Unido
Profesión: Músico
Nacimiento: 12-7-68
Grupo sanguíneo: 0
Altura: 172 Cms.
Peso: 60 Kgs.
Le gusta: La guitarra
Odia: La música heavy

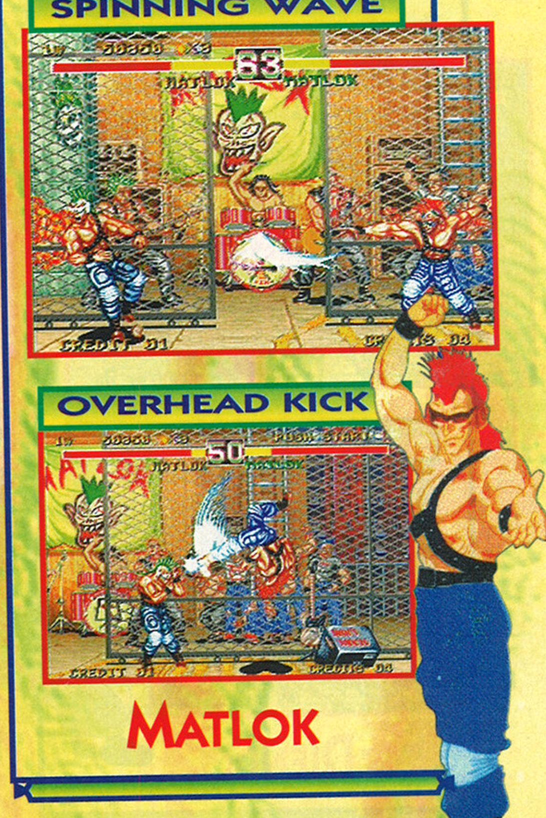
LOAD HURRICANE



Este punk de poco estilo realiza todos sus combates en el local donde normalmente ensaya con su grupo musical. Su especialidad son las patadas y, sobre todo, su demoledor *Overhead Kick*.

SPINNING WAVE

OVERHEAD KICK



MATLOK

percutiendo de un modo notable en la espectacularidad.

Dejando al margen los aspectos técnicos del cartucho, mencionar como nota anecdótica que **Capcom** ha llegado a querellarse contra la compañía **Data East** por el increíble parecido que mantiene **KARNOV'S REVENGE**, y su versión para ***Super Nintendo*** (FIGHTERS HISTORY), con respecto a

KARNOV'S REVENGE



País: Italia
Profesión: Luchador
Nacimiento: 9-6-49
Grupo sanguíneo: 0
Altura: 203 Cms.
Peso: 150 Kgs.
Le gusta: La lucha libre
Odia: Los detractores.





País: China
Profesión: Barquero
Nacimiento: 14-8-65
Grupo sanguíneo: A
Altura: 175 Cms.
Peso: 75 Kgs.
Le gusta: La naturaleza
Odia: Los automóviles

SENKYU TAI

La invitación de Karnov para competir en este torneo le llenó de orgullo, ya que fue el luchador ruso quien derrotó a su padre. Para él es el momento de vengar la derrota de Gentoku.

CHOSIN CHU

ZESHO HOHO



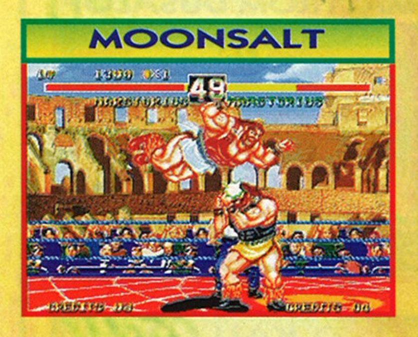
LEE DIENDO

DOUBLE GERMAN



Ademas de participar con frecuencia en combates de lucha libre, Marstorius se ha movido en todo tipo de mundos, desde el político hasta el financiero. Sus brazos son mortales.

MOONSALT



KNEEL KICK







País: Desconocido
Profesión: Empresario
Nacimiento: 29-8-60
Grupo sanguíneo: B
Altura: 179 Cms.
Peso: 64 Kgs.
Le gusta: Las mujeres
Odia: Las chicas feas

HEAD STUMP



Trabajar en el circo le ha ayudado a desarrollar una técnica donde se conjugan los malabarismos y la lucha. Enfrentarse cara a cara con este sujeto constituye un auténtico riesgo para la salud.

SPIN ATTACK



PICK-A-CARD



CLOWN

STREET FIGHTER 2. Desde luego, aparte de la lógica coincidencia por el sistema de juego utilizado, existe una semejanza más que casual entre los personajes y el uso de los movimientos y las magias empleados por Ryu, Blanka y





País: Rusia
Profesión: Adivino
Nacimiento: 25-12-44
Grupo sanguíneo: A
Altura: 180 Cms.
Peso: 135 Kgs.
Le gusta: La fuerza
Odia: La rutina

SUPER 100 KICK

Tras perder su último gran combate, Karnov ha remitido una carta a todos los competidores con el fin de organizar un campeonato en el que él, por supuesto, debe ser el ganador a toda costa.

BALOON ATTACK



FIRE BLESS



KARNOV

CONTINUE



ESCENARIOS



Además de poseer cada personaje su propio escenario de lucha, estos enclaves variarán de aspecto, e incluso de forma, a partir del segundo round. Un buena manera de acabar con la monotonía visual.



demás miembros de la inolvidable saga. Con esta controversia, este nuevo producto ha logrado una publicidad inmerecida a todas luces. Si este cartucho estuviera dirigido a los 16 bits, las cosas hubieran cambiado radicalmente porque estaríamos hablando de un clásico. Por desgracia, y aunque nos cueste admitirlo, estamos comentando un juego para ***Neo Geo***. Pese a todo, los resultados de la última obra de **Data East** saltan a la vista: una cantidad desmesurada de luchadores y diversión a raudales. Sin embargo, la realización técnica de este cartucho no cumple con las expectativas deseadas.

J. C. MAYERICK



DATA EAST
(DATA EAST)
MEGAS: 122
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 1
FASES: 13
CONTINUACIONES: 4
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	**85**
MUSICA	**85**
SONIDO FX	**90**
JUGABILIDAD	**90**

- El gran número de luchadores disponibles.
- Los magníficos efectos de sonido observados en todo el juego.
- La transformación de los escenarios.
- Muy parecido a STREET FIGHTER 2.
- El reducido tamaño de los personajes.

TOTAL 83

Data East ha obligado a Karnov a protagonizar un cartucho que dará mucho que hablar en los próximos meses. A nosotros, que le conocemos desde hace algún tiempo, no nos parece la mejor forma de recompensar a un personaje que les ha aportado todos los éxitos del mundo.



ULTIMATE SOCCER





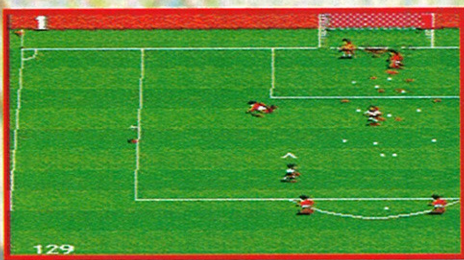
Los simuladores balompédicos están dispuestos a copar nuestras páginas deportivas durante este verano mundialista del 94. En esta ocasión, y con algo de retraso, le toca el turno a **ULTIMATE SOCCER**, un serio aspirante a lograr el liderazgo de la categoría.

Los aficionados a ***Mega Drive*** y ***Game Gear*** recordarán las versiones de este programa, aparecidas meses atrás. Sus principales virtudes eran la jugabilidad, la enorme cantidad de opciones y el tremendo ritmo de juego. Como ya ocurriera con WORLD CUP USA'94, la conversión para ***Master*** ha conseguido mejorar el programa de 16 bits en algunos pequeños detalles que aportan una mayor solidez a todo el conjunto.

En **ULTIMATE SOCCER** las dimensiones del campo han sido equiparadas de un modo más coherente con la fuerza del disparo, consiguiendo un realismo mayor pese a los extraños botes y efectos del balón (mal del balón de playa). Otro elemento que puede causar extrañeza, pero solucionable tras un paso por el menú de opciones, es que nuestro jugador tiene el esférico pegado al pie constantemente, aunque hagamos los giros más violentos e inverosímiles (es el conocido síndrome Onésimo, en honor del habilidoso extremo que en la última temporada ha militado en el Rayo Vallecano).

El scroll de pantalla es algo brusco y en algunas ocasiones la acción llega a quedar fuera de la imagen. Las







Este cartucho destaca por su trepidante ritmo de juego.



★ CAMPEONES ★



La alegría de los vencedores será incontenible tras la celebración de un difícil campeonato.

★ CLASIFICACION ★





★ CELEBRACION ★





★ ESTADISTICAS ★















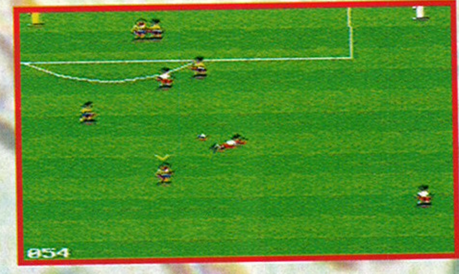
competiciones que podemos disputar en **ULTIMATE SOCCER** van desde el clásico duelo amistoso de 1 a 9 partidos (contra un jugador o contra la máquina), a una competición de tandas de penaltis. En el modo torneo exiten dos posibilidades: la Liga y la Copa (con 16 equipos). A diferencia de otros programas, aquí están presentes todas las selecciones del mundo, algunas tan pintorescas como Malawi o Trinidad y Tobago.

Pero donde sorprende este simulador es en el menú de opciones: control de balón, calidad del portero, condiciones atsmoféricas del terreno, velocidad del juego y tácticas. Todo un universo de posibilidades que aumentan la ya considerable jugabilidad de este divertido programa de **Rage**. Buen fútbol para ***Master System***.

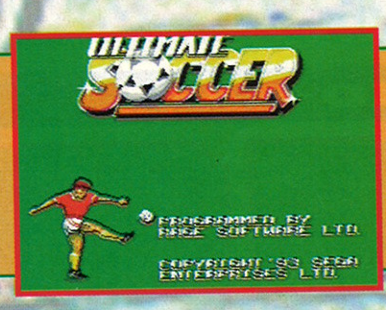
DE LUCAR



Si el partido concluye en empate, deberá disputarse una prórroga suplementaria.



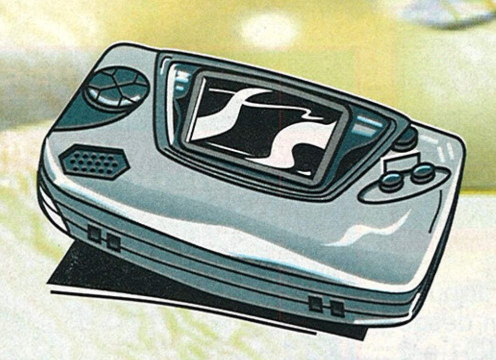




PEGADO AL PIE

La ***Master System*** cuenta con otra opción de calidad en el terreno de los simuladores futbolísticos. Pese a ciertas carencias, la diversión está asegurada.







- SEGA (Compile)
- JUGADORES: 1
- FASES: 6
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: NO
- 2 Mb

Los usuarios de ***Game Gear*** están de enhorabuena, ya que hasta el momento sólo tenían dos títulos de *shoot'em up*: HALLEY WARS, que fue el primer lanzamiento de este género para la portátil de **Sega**, y POWER STRIKE. Ahora, la segunda parte de este cartucho viene dispuesto a arrollar, demostrando que los programadores de **Compile** han realizado un trabajo que roza la perfección. No en vano, el prestigio de esta compañía está avalado por producciones como BLAZING LAZERS, SUPER ALESTE o ROBO ALESTE.

POWER STRIKE II os embarcará en una trepidante e increíble guerra intergaláctica, puesto que deberéis repeler una invasión que amenaza con conquistar el sistema solar. Para llevar a buen término vuestra misión contáis con la mejor nave interestelar, el Falcon Flyer.

Una vez a bordo, os introduciréis en seis imponentes escenarios, cada uno con su propia ambientación gráfica y plagados de aeronaves enemigas. Podréis optar entre cuatro tipos diferentes de disparos (elegidos al principio del juego) para responder a los insistentes asaltos rivales, que además pueden ser modificados al disparar a los items aparecidos en pantalla durante todo el desarrollo de la aventura.

En este nuevo lanzamiento es preciso destacar a los guardianes de final de fase, que constituyen todo un

ENEMIGOS FINALES

FASE 1



FASE 2



FASE 3



FASE 4

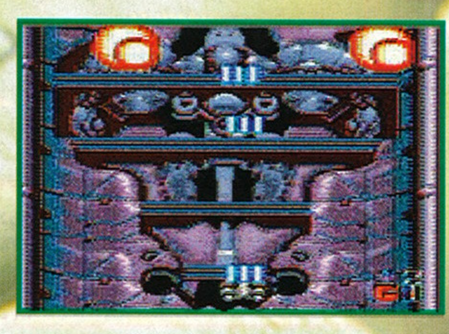


FASE 5



FASE 6





SPACE PLANT











GROUND BASE







BONUS





BIONIC CITY



ANCIENT RUINS









ARMAS

DELTA FORM



HAMMER HAWK



NAPALM GUN



RISING MASHER



derroche de creatividad. Su jugabilidad es arrolladora en todo momento y su scroll resulta impecable, pese a la presencia masiva de sprites, que en ningún caso provocan una ralentización o un parpadeo. Este cartucho tiene todos los ases para convertirse en un clásico *shoot'em up*.

R. DREAMER

CYBER ROAD







INTER ALGO











FABRICA DE CLASICOS

Compile sigue demostrando que es una de las compañías más eficientes creando *shoot'em up*. **POWER STRIKE II** será un título estrella para ***Game Gear***.



GRAFICOS 89
SONIDO 72
JUGABILIDAD 92

90

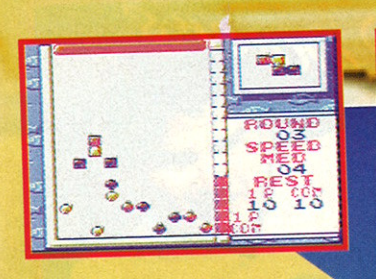
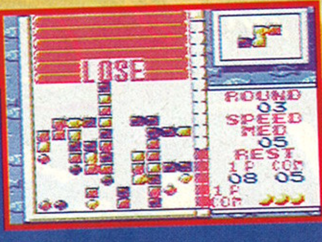
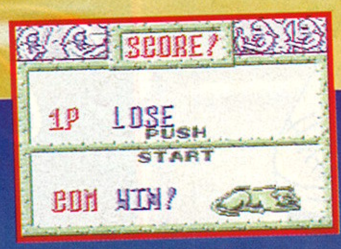


TETRIS 2

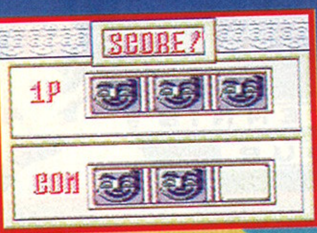
- NINTENDO (B.P.S.)
- JUGADORES: 1 ó 2
- FASES: 30
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: NO

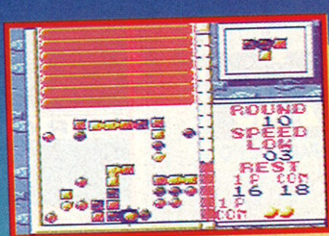
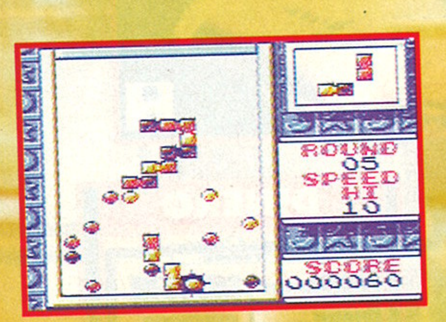
2 Mb

El legado de Alexey Pazhitnov y su colega Gerasimov a la humanidad no es el fruto de sus arduas e intensas investigaciones en los laboratorios. Lo que hará que sean recordados es el singular puzzle creado para pasar el rato entre experimento y experimento, que ha sido sin duda alguna el fenómeno lúdico más salvaje de los últimos tiempos. No tenemos los datos sobre la máquina que más ha recaudado, pero seguramente el TETRIS ocupará uno de los más altos puestos del escalafón. Por supuesto, el programa no tardó demasiado en convertirse a los diferentes soportes con el considerable éxito que suele acompañar a juegos de esta entidad. Con el tiempo, el fenómeno TETRIS fue diluyéndose, y las compañías buscaron incluir nuevos alicientes para el juego sin traicionar el mito de colocar fichas a la vez que se precipitaban al vacío. Así nacieron el BLASTRIS, BLOCK OUT, ZYCONIX o títulos más recientes como YOSHI'S COOKIE, DR. MARIO, DR. ROBOTNIK MEAN BEAN MACHINE y un montón de programas más o menos similares. Uno de los lanzamientos que más éxito ha alcanzado es indudablemente este **TETRIS 2.** Después de su

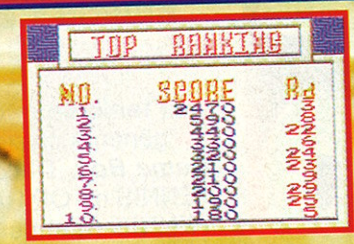








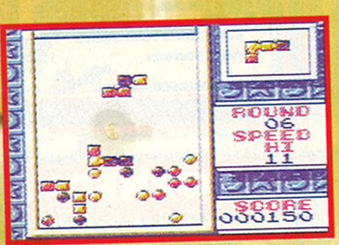
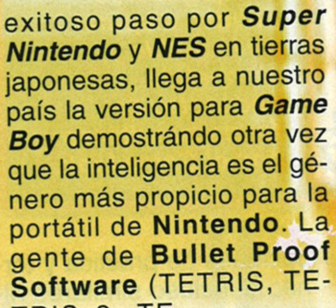
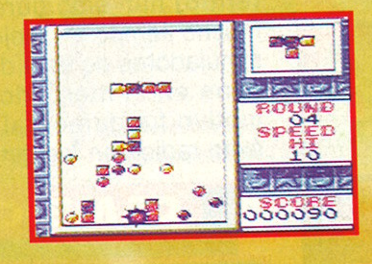
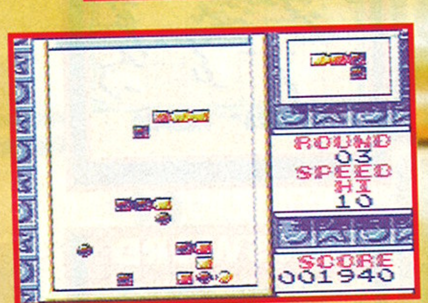
TOP RANKING

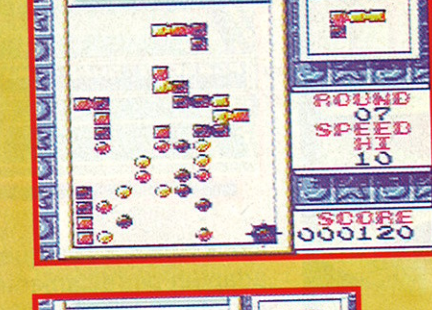
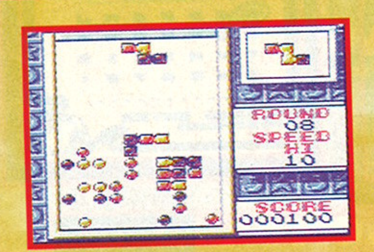
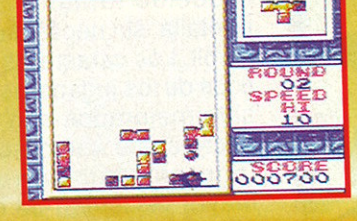


MODO VERSUS

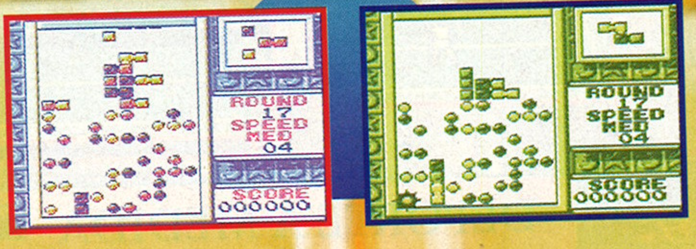
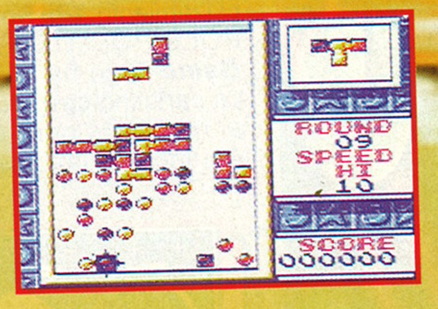
exitoso paso por ***Super Nintendo*** y ***NES*** en tierras japonesas, llega a nuestro país la versión para ***Game Boy*** demostrándo otra vez que la inteligencia es el género más propicio para la portátil de **Nintendo**. La gente de **Bullet Proof Software** (TETRIS, TETRIS 2, TETRIS BATTLE GAIDEN, WORDTRIS, YOSHI'S COOKIE) no ha variado el concepto original de este título. La mecánica consiste en hacer desaparecer unos ladrillos brillantes que surgen en pantalla. Lógicamente, llegar hasta esos objetos no es una labor sencilla, ya que aparecerán tapados por otros bloques. Para eliminarlos deberemos juntar en filas o columnas tres ladrillos del mismo color, al estilo del divertido DR. MARIO. Modo Puzzle y modo Versus contra la máquina son otras dos variantes del juego que apenas modifican el concepto original. **TETRIS 2** es un juego divertido que, además, es el primer cartucho que utiliza el modo 256 colores de ***Super Game Boy***, aunque bien es cierto que casi no se nota diferencia con alguna paleta ya incluida en las opciones del periférico. **TETRIS 2** no añade nada nuevo al cartucho original, pero responde perfectamente a cualquier afán de comedura de coco que podáis tener.

THE SCOPE

COLORES

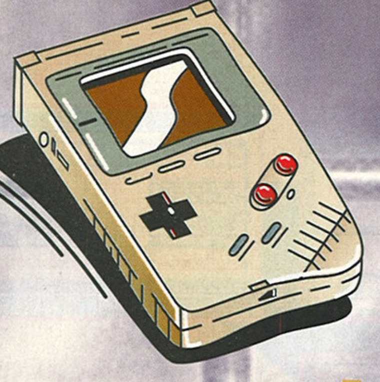


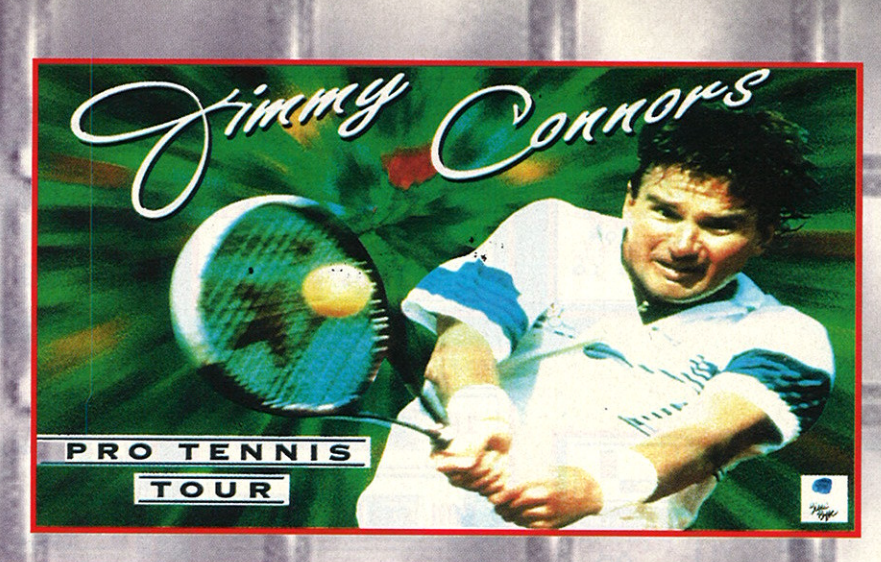
FORMULA MAGISTRAL

TETRIS es la fuente principal de la que beben los juegos de inteligencia para ***Game Boy***. Sin embargo, este nuevo título no alcanza la jugabilidad esperada.



GAME BOY





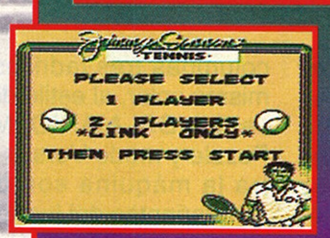
- UBI SOFT (NMS Software)
- JUGADORES: 1 ó 2
- COMPETICIONES: 2
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

2 Mb

El tenis es uno de los géneros clásicos para ***Game Boy***. Títulos como TENNIS o TOP RANKING TENNIS (ambos de **Nintendo)** han sido durante mucho tiempo los mejores simuladores de esta disciplina en el mercado. El motivo fundamental del éxito radica en las dimensiones de la pista que se adaptan perfectamente al reducido tamaño de la pantalla, sin necesidad de scroll. Los caracteres gráficos de los jugadores han sido mejorados con respecto a sus antecesores, logrando también una mayor velocidad de desplazamiento. **Ubi Soft** (F1 POLE POSITION para ***Game Boy***) ha logrado un cartucho casi idéntico al realizado para ***NES***. Así incluye las mismas opciones de práctica y torneo,e incluso similares niveles de dificultad. Este cartucho supera a la versión para NES en un aspecto tan importante como el cambio de pista entre los competidores.

JAVIER ITURRIOZ

DOS JUGADORES

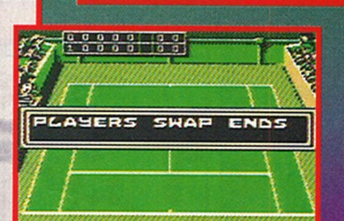


Dos jugadores pueden disputar un increíble y competido encuentro de forma simultánea con el Game Link.

DINERO



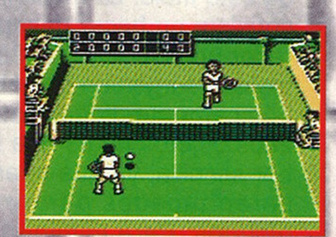
CAMBIO DE CAMPO



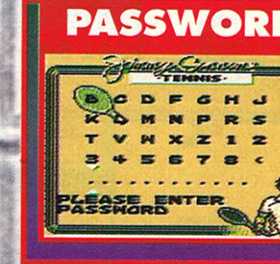
Los tenistas cambian de campo en los juegos impares, a diferencia de lo que ocurría en el cartucho para NES.

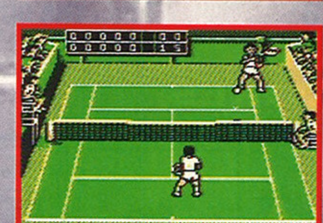
TORNEO





PASSWORD





PRACTICA







DEPORTE A MEDIDA

Este nuevo cartucho demuestra una vez más que el tenis es uno de los deportes que mejor se adapta a las características de las consolas portátiles.



GRAFICOS	85
SONIDO	84
JUGABILIDAD	83

84



Uno de los juegos más esperados de este otoño. 16 personajes, 40 megas. La mejor conversión de una máquina recreativa para Mega Drive.

Si quieres conseguir uno de estos 10 cartuchos para este sistema sólo tienes que enviar el cupón con tus datos (no se aceptarán fotocopias) antes del 30 de julio a



REGALAMOS
10 CARTUCHOS DE
SUPER STREET FIGHTER II



Ediciones Mensuales, revista SUPERJUEGOS, C. O'Donnell,12, 28009 Madrid, indicando en el sobre 'Super Street Fighter II'.

Los cartuchos se entregarán en el mes de septiembre, fecha prevista para este lanzamiento.

NOMBRE:
APELLIDOS:
DIRECCION:
POBLACION:
PROVINCIA:
C. POSTAL: TEL.:
EDAD:



SEGA CAPCOM

SUPER COIN-OP



Agradecemos su colaboración a la sala Megapark de Alcobendas.

Con el deseo de conseguir que **SUPER JUEGOS** sea una publicación cada vez más completa e informativa, los miembros de esta redacción hemos decidido mantener desde este mismo número una cita con las más exitosas coin-op del momento. Este encuentro no será mensual por la escasez de buenos lanzamientos en este sector, aunque os mantendremos informados sobre todos aquellos productos que, bien por sus extraordinarias características, bien por su relación con el mundo de las videoconsolas, merezcan una especial atención en estas páginas. Para comenzar, en este número os ofrecemos los comentarios sobre siete de las coin-op que más éxito están cosechando actualmente en las salas de videojuegos. Así, nos ocuparemos de los mejores juegos de lucha (MORTAL KOMBAT II y VIRTUA FIGHTER), hablaremos de las últimas novedades en simuladores automovilísticos (DAYTONA y RIDGE RACER) y, por último, títulos como OUT RUNNERS, RUN & GUN y SUPER SIDE KICKS 2 que pondrán el punto y final a este exhaustivo reportaje.
Si encontráis sonadas ausencias no os preocupéis, ya que en próximos números os daremos más datos.





Mayerick, The Scope y R. Dreamer junto a Lupicinio Morales, Director de la sala Megapark de Alcobendas.

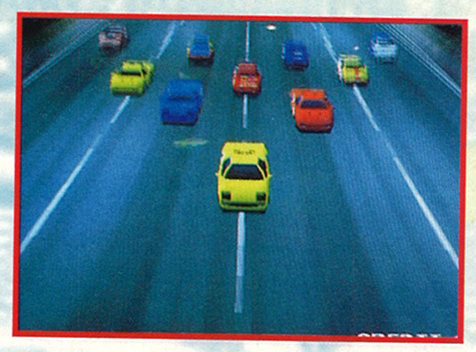
DAYTONA es la verdadera estrella de Sega en los salones de videojuegos.



RIDGE RACER (1993)

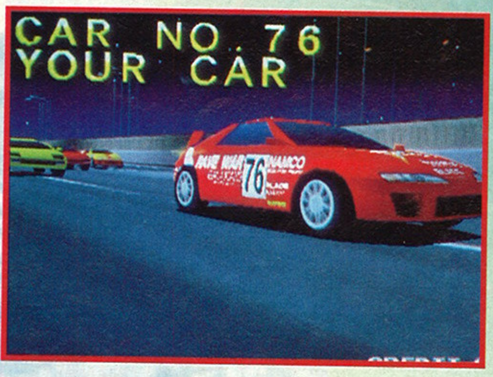


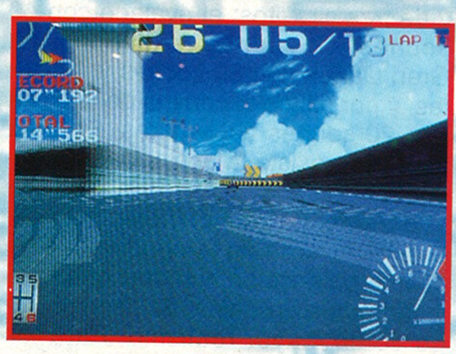
Con la llegada del DAYTONA de **Sega** y este **RIDGE RACER** de **Namco** se alcanza, también, una nueva era en lo que a simuladores automovilísticos se refiere. Ya se pudo vislumbrar lo que nos depararía el futuro con la aparición del ***3DO***. Su CRASH'N'BURN era uno de los primeros títulos que utilizaban el *texture mapping*, técnica por la cual se añaden texturas a los polígonos que conforman las distintas imágenes.
Namco ha sido la compañía que se ha llevado el gato al agua, recreando dicha técnica hasta límites poco menos que impensables a estas alturas de siglo. **RIDGE RACER** dispone de un solo circuito urbano por el que nuestro magnífico vehículo podrá moverse a sus anchas. Sin embargo, este hecho no significa que el juego resulte monótono, ya que en este circuito existen distintas variantes en función del nivel donde nos encontremos. Podemos elegir entre dos modos de juego: en el primero, el cambio de marchas será efectuado por la propia máquina, y en el segundo la caja de cambios será controlada por nosotros. La última opción también permite ejecutar todo tipo de acrobacias y piruetas con nuestro vehículo (mención especial para los trompos), y aporta mayores emociones a la hora de conducir el coche. Los gráficos (realizados con la técnica del *texture mapping*) consiguen una realidad nunca vista hasta ahora. Como nota anecdótica, es necesario destacar la fabulosa animación del helicóptero de televisión que nos sigue y la magistral representación de un avión en plena fase de despegue. ¡Y todo ello con una suavidad realmente asombrosa! Los efectos de sonido y músicas están, como era de esperar, a la altura de las circunstancias, completando una producción que probablemente sólo la estrella de **Sega,** DAYTONA, puede superar. Una auténtica maravilla lúdica que se nos antoja muy difícil de desbancar.















TOTAL

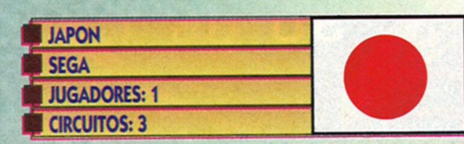
96

RIDGE RACER nace como la única alternativa al alucinante DAYTONA. El espectacular *mapping* utilizado, consigue dotar a los gráficos de un realismo extraordinario.

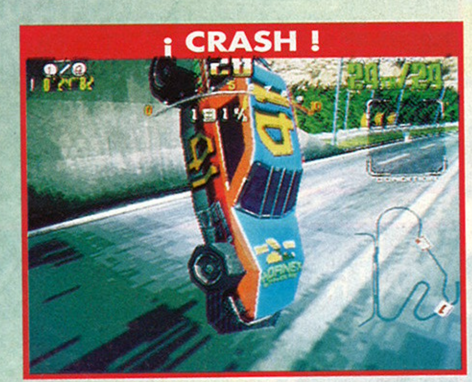




DAYTONA (1994)

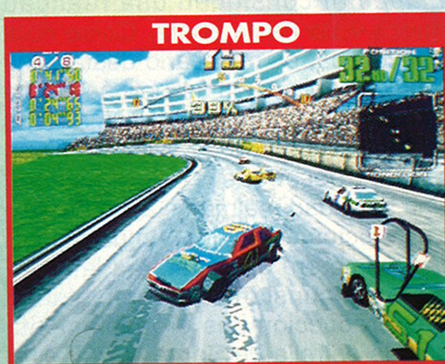


¡ CRASH !





TROMPO







INTRO





Sentarse en la cabina de conducción y agarrar el volante pisando a fondo el acelerador frente a una pantalla de cincuenta pulgadas, o de 29 en el Twin, con dos altavoces emitiendo unas melodías dignas de elogio y efectos sonoros perfectamente digitalizados es una auténtica delicia. Como en VIRTUA RACING disponéis de cuatro perspectivas distintas para seguir el desarrollo de la competición y de tres circuitos: el ovalado con 40 coches y 8 vueltas, el camino del Gran Cañón con 30 coches y 4 vueltas, y por último el camino de la costa con 20 coches y 2 vueltas. En este escenario existe la posibilidad de encontrar una nueva fase llamada Time Trial Race. Los conductores más expertos gozarán de la oportunidad de usar la palanca de cambios que lleva incorporada la cabina, dotando al juego de un mayor realismo. Para los amantes de las emociónes fuertes se ha incorporado el modo reverse, donde podréis recorrer los circuitos a toda velocidad en dirección contraria esquivando a los coches que vienen de frente. En algunas salas de juego podrán participar hasta 8 jugadores a la vez. Todas las mejoras técnicas que encontramos en **DAYTONA** respecto a su antecesor VIRTUA RACING son producto de un modelo mejorado del procesador CG1, el CG2. Es capaz de manejar 300.000 polígonos por segundo consiguiendo alcanzar una frecuencia de refresco de la pantalla de hasta 60 fotogramas por segundo. El resultado es espectacu-



En esta coin-op, al igual que en VIRTUA RACING, se dispone de cuatro vistas distintas a partir de las cuales observaremos las hábiles evoluciones de nuestro prodigioso vehículo.

El espectáculo que sólo la competición Nascar consigue transmitir, está fielmente reflejado en esta genial simulación de la insuperable Sega. En la imagen, una instantánea de los momentos posteriores a la salida.





VISTAS





lar, con una sensación de velocidad increíble mientras observamos como los escenarios se desplazan suavemente a nuestro alrededor.

Pero aquí no se acaban las ventajas del procesador CG2. La técnica del *texture mapping* es uno de los factores que más han influido a la hora de conseguir un acabado perfecto para esta creación, permitiendo que todas las superficies vectoriales adquieran la textura que les corresponde. De este modo se logra una asombrosa calidad en el diseño de paredes rocosas, el pavimento, la pintura o los logotipos de las carrocerías. Los detalles incorporados por lo programadores son múltiples, desde los golpes que se producen en las colisiones hasta el reflejo del cielo en las lunas del automóvil. En definitiva, **DAYTONA** es indudablemente una de las mejores máquinas coin-op del año. Jugar con ella constituye una experiencia inolvidable, que uno no puede pasar por alto.

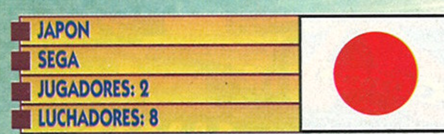


TOTAL 97

Una vez más, Sega ha roto con los esquemas que imperaban en el mundo de la simulación. Una auténtica joya que, por nada de este mundo, podéis dejar de experimentar.

GRAFICOS	97
MUSICA	95
SONIDO FX	95
JUGABILIDAD	97

VIRTUA FIGHTER (1993)











VIRTUA FIGHTER tiene todos los requisitos necesarios para convertirse en una de las máquinas recreativas más espectaculares de la historia del videojuego. Su predecesor fue un lanzamiento que **Sega** sacó en 1992 bajo el nombre de DARK EDGE, que utilizaba la perspectiva en tres dimensiones y el *scaling* para los movimientos de sus personajes, pero que pasó desapercibida en las salas.

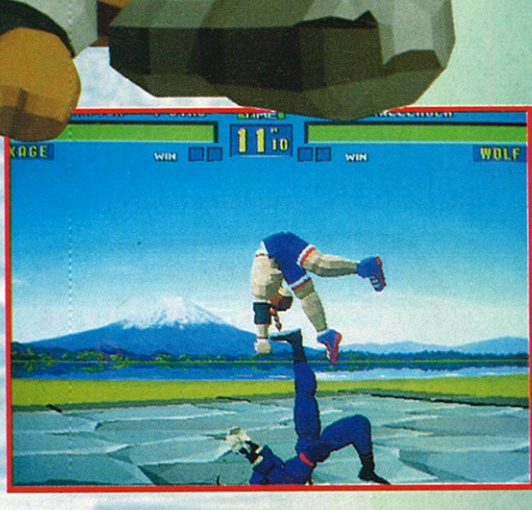
Esta vez **Sega** ha apostado por la innovación técnica, para ello el grupo **AM2,** encargado de la programación, ha contado con el procesador CG1, también utilizado para la realización de VIRTUA RACING.

Su capacidad para tratar 180.000 polígonos por segundo con efectos de iluminación en su superficie ha conseguido una calidad envidiable en todas las animaciones. Los ocho jugadores están compuestos por centenares de polígonos, teniendo su propio y característico estilo de lucha. Los escenarios están captados desde una perspectiva tridimensional con una cámara móvil con zoom que se mueve alrededor del ring.

El juego sigue las mismas pautas que STREET FIGHTER II. Los dos competidores disputarán un reñido combate a tres rounds. Además de los ataques convencionales, hay golpes especiales. Por ejemplo cuando el adversario queda aturdido en pleno K.O. Al ejecutar este tipo de golpes se produce un cambio de perspectiva para contemplar su repetición.

La fluidez en los movimientos de los luchadores es alucinante, permitiendo un perfecto control por parte de los jugadores.

Los efectos sonoros, la música y las variadas perspectivas también contribuyen a hacer de **VIRTUA FIGHTER** una joya entre los *beat'em up* que invaden las salas de videojuegos. La esencia de la mejor lucha ya está a tu alcance.





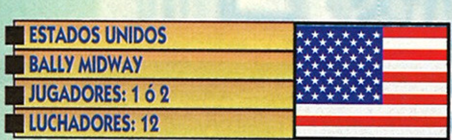
TOTAL

93

Sega ha aplicado toda su experiencia en el mundo de las coin-op para crear un juego de lucha que rompe con todos los esquemas de este género. Realmente sensacional.

GRAFICOS	88
MUSICA	91
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	93

MORTAL KOMBAT II (1993)



ESTADOS UNIDOS
BALLY MIDWAY
JUGADORES: 1 ó 2
LUCHADORES: 12

MORTAL KOMBAT II
CREDITS: 0
1 CREDIT TO START.
1 CREDIT TO CONTINUE.
1 CREDIT / 1 COIN
INSERT COIN

TOTAL 90

GRAFICOS	92
MUSICA	91
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	90

La segunda entrega del clásico MORTAL KOMBAT incluye nuevos gráficos, movimientos, fatalities y, como novedad, un nuevo concepto de éstos, los babalities.

MORTAL KOMBAT II se consolida como un *beat'em up* exitoso. La compañía americana **Bally Midway** puede presumir de haber realizado excelentes producciones para las salas recreativas (SMASH TV, N.A.R.C., TOTAL CARNAGE) y ésta no podía ser una excepción. Ed Boon y John Tobias, responsables de MORTAL KOMBAT, han sido los encargados de su programación. Siguiendo las mismas pautas han dedicado horas y horas para filmar los movimientos de expertos en artes marciales para luego digitalizarlos e incorporarlos a cada personaje. Los cambios se han hecho notar. Para empezar se han incluido nuevos luchadores, aumentando el número a 12, y se ha ampliado su tamaño en pantalla para lograr que sus movimientos sean más suaves y controlables por el jugador. Se les ha dotado de un mayor número de ataques y de golpes finales. También hay que mencionar la nitidez de las imágenes.



En esta nuevo versión del clasico de Bally Midway, podemos elegir entre un total de doce luchadores diferentes.



OUT RUNNERS (1993)



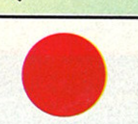
La complejidad de esta coin-op llega hasta el punto de dividir el trazado en un total de 33 circuitos.



Desde que en el 86 apareció el inolvidable OUT RUN, **Sega Japón** ha continuado incansable en su trabajo de elevar hasta niveles sorprendentes el *scaling*. **OUT RUNNERS** es una nueva versión de aquel primer y exitoso experimento que respondía al nombre de OUT RUN. Nuevos coches, nuevas músicas y un total de 33 fases diferentes con las que se llega a conseguir una infinidad de posibles itinerarios, proporcionando así la variedad que este tipo de juegos deben poseer. Por otro lado disponemos también de un total de ocho vehículos entre los que encontraremos los mejores automóviles deportivos, buggys para movernos por la playa e, incluso, clásicos coches de la historia americana. Este juego destaca por la gran calidad de todos sus gráficos, animaciones y decorados (con mención especial para el paseo que nos daremos por el Gran Cañón del Colorado). Esta pequeña maravilla lleva ya dos años en la calle.



JAPON
SEGA
JUGADORES: 2
CIRCUITOS: 33



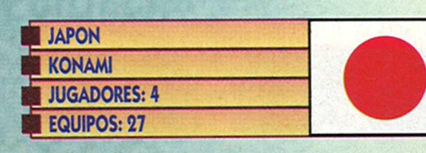
OutRunners
TURN THE IGNITION KEY
SEGA

TOTAL 90

GRAFICOS	89
MUSICA	94
SONIDO FX	89
JUGABILIDAD	90

Una nueva versión del clásico OUT RUN llega a las salas de juegos sin el aval de la omnipresente AM2. El resultado es tan espectacular como satisfactorio. Un éxito.

RUN & GUN (1993)



JAPON
KONAMI
JUGADORES: 4
EQUIPOS: 27



GRAFICOS 83

MUSICA 90

SONIDO FX 90

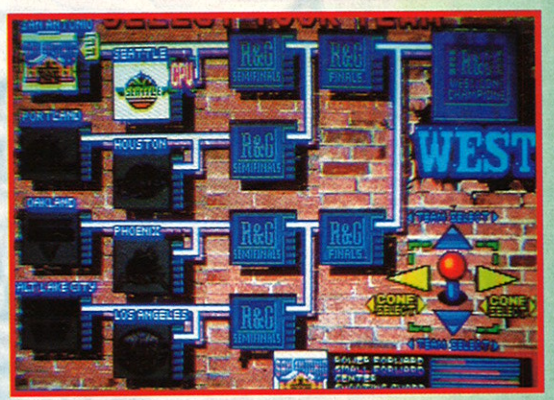
JUGABILIDAD 89

TOTAL 89

La espectacularidad de la NBA se ve fielmente reflejada en esta producción de Konami. El uso del scaling marca la principal novedad de este simulador deportivo.

Si os apasionan los juegos deportivos y, en especial, los relacionados con el baloncesto **RUN & GUN** es la mejor alternativa para el inigualable NBA JAM. **Konami** no es la primera vez que se introduce en el mundo deportivo. Títulos del calibre de HYPER OLYMPICS, HYPER SPORTS, DOUBLE DRIBLE y DUNK SHOT avalan su categoría en este terreno. Sus programadores han apostado por la jugabilidad, consiguiendo un resultado excepcional. Se ha utilizado una perspectiva frontal para la visión de la cancha, donde dos equipos compuestos por cinco jugadores cada uno lucharán por ocupar un puesto en la final de la NBA. El requisito indispensable para obtener el título de campeón será conseguir una victoria en cada cuarto. Las animaciones son bastante fluidas y, junto a la rutina de *scaling,* dotan de un gran realismo a los desplazamientos por la cancha. Permaneced atentos a la intro porque es demoledora.





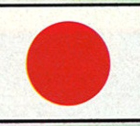
SUPER SIDEKICKS 2 (1994)





La fiebre del Mundial llega también a las coin-op. **SUPER SIDE KICKS 2** es la propuesta de **SNK** para la fase final de este gran evento. La secuela del clásico SUPER SIDEKICKS sigue conservando la vista lateral, añadiendo técnicas de zoom a las distintas situaciones que nos encontraremos a lo largo del partido. Además, se han incluido distintas perspectivas para los saques de banda (lateral superior) y lanzamientos de falta (frontal), consiguiendo en esta última unos resultados verdaderamente asombrosos. Otro de los aspectos más sobresalientes de esta coin-op es la magnífica animación que exhiben los sprites de los distintos jugadores, ya que no se ha escatimado trabajo a la hora de intentar obtener la mayor veracidad posible. El resultado es un juego en el que podremos competir con un gran número de selecciones de los cinco continentes en pos de la Copa del Mundo. La traducción es de agradecer.

JAPON
SNK
JUGADORES: 2
EQUIPOS: 48



SUPER SIDEKICKS 2 — THE WORLD CHAMPIONSHIP

TOTAL 89

GRAFICOS 93

MUSICA 90

SONIDO FX 90

JUGABILIDAD 89

En estos momentos en que el Mundial está en su punto álgido, qué mejor que un simulador futbolístico de SNK para la Neo Geo. Una buena coin-op sobre el deporte rey.

¡NO ME DIGAS QUE NO LO VES!



UN ALUCINANTE LIBRO CON CANTIDAD DE IMÁGENES EN **3 DIMENSIONES** EN EL QUE CONSEGUIRÁS "ENTRAR" CON UNA SENCILLA CONCENTRACIÓN VISUAL

EDICIONES B
GRUPO ZETA



NO ES TAN SOLO UN JUEGO DE NIÑOS

UN LIBRO QUE NADIE IMAGINABA QUE PUDIERA LLEGAR A EXISTIR

LINEA

Ya llegó el verano, el calor y, como cada mes, vuestro consultorio favorito. Si entre baño y baño playero os surgen dudas existenciales, no dudéis ni un instante y mandadme vuestras preguntas. Trataré por todos los medios de resolverlas. Si os animáis, escribidme a SUPER JUEGOS, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid. Como siempre, poned en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Como se nota que os encantan las polémicas. Este mes me habéis martirizado con esta pregunta: ¿Será el STUNT RACE FX mejor que el VIRTUA RACING? He podido jugar al STUNT y personalmente prefiero el VIRTUA. Me da mayor sensación de velocidad, el modo de dos jugadores es mucho más divertido y, además, soy un incondicional de la recreativa. Por otra parte, el STUNT RACE FX impresiona por el mapping de los circuitos, la posibilidad de elegir cuatro coches distintos, sus 12 circuitos y sus 3 vistas diferentes. Sobre el papel el de Nintendo parece superior al de Sega, pero este último es más jugable.





LAS HUELLAS DE RANMA

*Hola a todos los que hacéis **SUPER JUEGOS**, sois los mejores y os quiero dar las gracias por hacerme disfrutar tanto cada mes. Tengo una **Super Nes** y espero que me respondáis a estas preguntas:*

1- Me quiero comprar un juego que sea ante todo muy divertido (sin contar el SUPER MARIO KART, SUPER MARIO ALL STARS y STARWING). ¿Cuál me recomiendas?

2- ¿Para cuándo SUPER MARIO V?

3- ¿Tardarán mucho tiempo en llegar a España joyas como el RANMA 1/2 IV y el ACTRAISER 2?

4- ¿Sabes si llegarán algún día los juegos de Rol de RANMA 1/2 y BOLA DE DRAGON traducidos en español?

5- ¿Llegará algún juego de Doraemon a España?

Adolfo Fernández, Utrera (Sevilla)

Muchas gracias por tu carta, querido Adolfo. Espero que estas respuestas solventen inmediatamente la mayoría de tus grandes dudas:

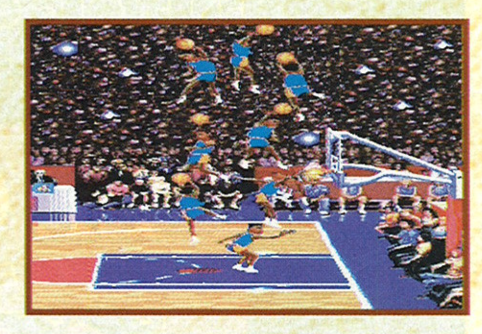
1- Si todavía no lo tienes corre a por el genial, el único, el incomparable LEGEND OF ZELDA (además ahora tiene un precio muy interesante). NBA JAM, BOMBERMAN, STREET FIGHTER 2 TURBO y TECMO NBA BASKETBALL son también unas fantásticas elecciones. Ahora, debes elegir tú, aunque procura meditarlo con cierta tranquilidad y sosiego. Es una decisión trascendental.

2- No se sabe absolutamente nada.

3- De momento no hay ninguna distribuidora que se haya interesado por traerlos.

4- Me temo que no vendrán nunca. Ni siquiera en inglés.

5- De ***Super Nintendo*** hay dos en Japón, y son bastante infantilones. No creo que lleguen nunca (tampoco te pierdes nada del otro mundo).



EXPERTO EN SUPER NES

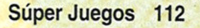
Me llamo «The real Son Goku's son», pero me llaman «Chun-li's lover». Tengo algunas dudas que espero me resuelvas.

*1- Parece que se vuelve a rumorear sobre el **CD** para la **SN.** ¿Qué hay de cierto en ello?*

*2- ¿Qué es exactamente el **Proyecto X** de **Nintendo**, que al parecer contará con 32 bits?*

*3- ¿Ha desechado **Nintendo** la posibilidad de hacer evolucionar sus 16 bits como lo va a hacer **Sega** con la increíble **Mega 32**?*

4- ¿FATAL FURY 2, ART OF FIGHTING o TOURNAMENT FIGHTERS?, ¿cuál prefieres?, ¿cuál se queda, se-



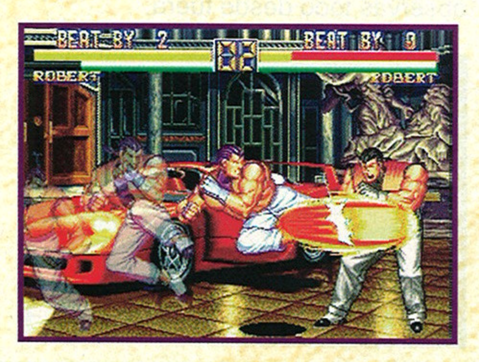
DIRECTA

CON THE SCOPE

gún tu opinión, más cerca del SF II?
5- ¿Para cuándo el MORTAL KOMBAT II?, ¿cuántos megas?, ¿puedes adelantar aguna foto de la versión?
6- ¿Cuál es más conveniente comprar ahora mismo: SECRET OF MANA o ZELDA?
7- Cuéntame algo nuevo sobre el SUPER STREET FIGHTER II, ¿qué versión será, la X, la turbo o la básica?, ¿es cierto que tendrá más de 256 colores simultáneos en pantalla?, ¿aparecerá Dauma, el nuevo personaje de la última versión?
8- ¿Es cierto que las versiones NTSC son superiores a las PAL, sobre todo las japonesas, como se habló cuando salió el primer SFII?

The real Son Goku's song called Chun-li's lover

1,2 y 3 - Personalmente creo que **Nintendo** nos tiene preparada alguna sorpresa. Estoy seguro que lo del ***CD*** está olvidado, y si finalmente deciden sacar al mercado algo será del mismo tipo que ***Mega 32 X*** de **Sega** (quizá sea eso que has leído en la revista inglesa Super Play sobre el ***Proyecto X***). Si finalmente **Nintendo** no saca nada será un claro paso atrás de la compañía nipona.
4 - TOURNAMENT FIGHTERS es una pasada. El único juego que me gusta casi tanto como SF II es el ART OF FIGHTING de ***Neo Geo.*** El cartucho de las tortugas roza los niveles de calidad de SF II, y es el tercero indiscutible en mis preferencias de juegos de lucha y el segundo en los referentes a ***Super Nintendo***. Cómpratelo, vale la pena. Nunca me ha gustado la saga FATAL FURY.
5- En teoría, en Septiembre. Se rumorea que el de ***Super Nintendo*** tendrá 32 y el de ***Mega Drive*** nada menos que 48 (no me lo creo del todo lo de esta última cifra). De momento no, pero sigue atento a esta gran sección.
6- Yo me compraría los dos, pero THE LEGEND OF ZELDA es el juego que más satisfacciones me ha dado en mi vida, una joya.
7- Ninguna de las tres, será una especie de refrito de todas. No creo que lleguen a esa cifra. No.
8- Sí, las consolas NTSC superan a las PAL en tamaño de pantalla y, por lógica, en sprites y en rapidez. Espero haber aclarado tus dudas.



MEJOR 8 BITS QUE NADA

*Soy un fiel admirador de esta revista, tengo una **Master System II** y algunas dudas sobre ciertos temas:*
1- ¿Qué va a pasar con las consolas de 8 bits?, ¿se dejarán de fabricar?, ¿harán un adaptador para pasar a los 16 bits?
*2- ¿Debo pasarme a los 16 bits de **Mega Drive**?, ¿por qué?*
3- ¿Qué novedades saldrán para mi consola durante los próximos meses?
4- ¿Por qué están tan baratos últimamente los juegos?

Borja Expósito Rivera, Madrid.

Ya lo dije en otra ocasión. Los 8 bits ya han cumplido con su cometido, y el futuro no pasa precisamente por ellos. Aunque no hay nada oficial, ni creo que exista en mucho tiempo, paulatinamente les ocurrirá lo mismo que le sucedió al ***Spectrum*** y otras entrañables máquinas. Las portátiles de 8 bits sí que tienen más porvenir. ¡Ah!, olvídate de adaptadores mágicos, ninguna compañía perdería el tiempo en fabricar un artilugio semejante.
2- Creo que deberías considerarlo muy seriamente, si no quieres convertirte en un fósil pixelero. De todas formas, si estás contento con tu consola, en vez de cambiarte a una ***Mega Drive*** cómprate más juegos.
3- Ninguna que merezca la pena comentarse.
4- Para eliminar los *stocks* de juegos viejos.

MR. 8 BITS

*Soy un chico que tiene una **Game Boy**, una **Master System** y una **NES.***
1- ¿Sacarán el DRAGON BALL Z para alguna de mis consolas?
*2- ¿Es mejor la **Master** que la **NES**?*
*3- Recomiéndame juegos para **Game Boy**.*

Juan Portero Bellido, Córdoba.



Para ***NES*** ya hay; el de ***Game Boy*** saldrá probablemente antes de Navidades y para ***Master*** no hay nada previsto.
2- Apenas guardan algunas diferencias significativas.
3- ZELDA, R-TYPE, WARIO LAND, DOUBLE DRAGON...hay muchos y muy buenos.



EL TERMOMETRO



CALIENTE:

- E hardware que viene, en especial el Mega 32 X.
- El éxito que han supuesto las innovaciones tecnológicas en software.

TEMPLADO:

- La falta de originalidad en los cartuchos de plataformas.
- El precio de BOLA DE DRAGON.

FRIO:

- Los escasos lanzamientos veraniegos.
- La actitud pasiva de Nintendo ante el Mega 32 X. ¿Nos preparan alguna sorpresa?

POWER GAME BOY

*Me llamo Javier y soy un feliz poseedor de **Super Nintendo.** Quisiera haceros unas cuantas preguntas para resolver algunos pequeños problemas:*

1- Estoy pensando en comprarme un juego de fútbol y quisiera uno en español, con buenos gráficos y bastantes selecciones.

2- ¿Qué precio va a tener el Super Game Boy?

3- El precio de KING OF THE DRAGONS y la fecha aproximada de lanzamiento.

Javier Rodríguez, Oviedo

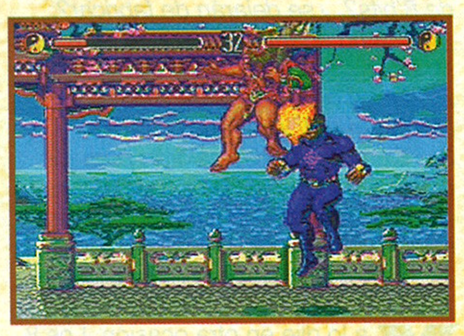


A mi me gustan especialmente el WORLD CUP USA 94 y el FIFA INTERNATIONAL SOCCER. El Mundial ha originado buenos simuladores.

2- Entre diez y once mil pesetas.

3- De momento no lo va a traer nadie.

LUCHA MADE IN SEGA



*Hola, me gustaría hacerte algunas preguntas sobre la maravillosa **Mega Drive**:*

*1- ¿Cuándo saldrá el ART OF FIGHTING 2 para **Mega Drive**?*

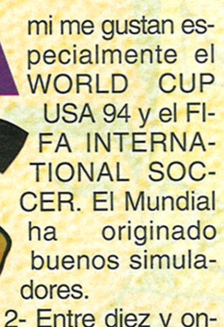
2- ¿Cuánto costará DRAGON BALL Z?

3- ¿Cuál es mejor: ETERNAL CHAMPIONS o STREET FIGHTER II C.E.?

*4- ¿Es mejor el ART OF FIGHTING de **Mega Drive** o el de **Super Nintendo**?*

5- ¿NBA JAM, FIFA INTERNATIONAL SOCCER o DRAGON BALL Z?

David G. Herráez.



Calculo que tardará aproximadamente unos 10 meses, aunque habrá que comprobarlo.

2- Yo lo he visto por 9.490 pelas.

3- El ETERNAL CHAMPIONS es bueno, pero STREET FIGHTER II C.E. es indudablemente magistral.

4- Para mí, el de ***Mega Drive***.

5- No tienen nada que ver unos con otros. Sin embargo, si tuviera que comprarme uno elegiría NBA JAM, y después DRAGON BALL Z. Aunque sobre gustos no hay nada escrito.

FUTURO DE SEGA

*Scope, me llamo Menacer, tengo una **Mega Drive** y un par de preguntas.*

*1- La **Saturn,** ¿será la mejor de todas las máquinas nuevas?*

*2- **Mega 32** o **Saturn**. Precios.*

*3- ¿El adaptador para 4 jugones de **Electronic Arts** sirve para otras marcas?*

*4- Saldrá el **Mega PC** en España. Precio y características.*

*5- Mejor simulador de fútbol y baloncesto para **Mega Drive**.*

6- Mejor juego de fútbol y baloncesto con opción multiplayers.

7- Mejor y más divertido juego de coches.

8- Mejor juego de estrategia.

9- Juegos de estrategia y RPG, ¿significan lo mismo?

Jesús García, Huelva.

Graciosete el chico... 1- Eso no lo puede saber nadie. Quizá sea el más multimedia de todos.

2- Ambos. El primero no creo que pase de las 25.000, y el segundo puede que unas 100000.

3- No, pero **Sega** está intentando llegar a un acuerdo con **E.A.** para fabricar uno compatible con todos sus juegos. A mi me gusta como lo hacen los de **Codemasters,** ya que pueden conectarse todos los jugadores sin necesidad de adaptadores.

4- Ya salió hace tiempo, pero por lo visto no tuvo demasiado éxito.

5- SENSIBLE SOCCER y NBA JAM.

6- FIFA SOCCER y NBA JAM.

7- VIRTUA RANCING, y el más divertido MICROMACHINES.

8- DUNE 2.

9- No, en un RPG adoptas la personalidad del protagonista , mientras que en uno de estrategia observas todo desde fuera.



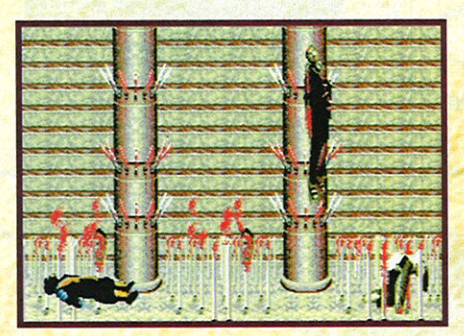


WARPOZONE

Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le dé una segunda oportunidad. No pierdas las esperanza.

*¿Hay algún truco para el MORTAL KOMBAT de **Super Nintendo?***

Moisés Rilo, Ceuta.



Haz dos Flawless Victory en el escenario Pit y acaba con un *fatality*. Podrás luchar frente al reptil.



¿Cuál es la combinación para poner más estrellas de la velocidad en STREET FIGHTER II TURBO?

Daniel Sáez, Palma de Mallorca.

Cuando la palabra TURBO aparezca atravesando la pantalla, pulsa en el segundo pad la siguiente combinación: ABAJO, L, ARRIBA, R, Y, B, X y A. Si escuchas un sonido es que ha funcionado correctamente. Entonces, podrás aumentar la velocidad del modo turbo hasta 10 estrellas. De vértigo.



¿Hay algún truco novedoso para el maravilloso CHUCK ROCK 2?

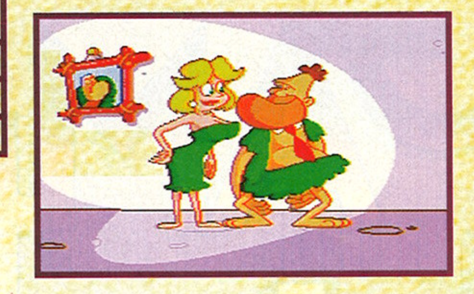
Sybile Brugués, Barcelona.

Empieza a jugar y pausa la partida. Pulsa B, A, DERECHA, A, C, ARRIBA, ABAJO, A y quita la pausa. Para el juego y presiona A y DERECHA para saltar fase, y A y ARRIBA para pasar de zona.



No consigo pasar de la primera fase del BUBBA' N' STIX. ¿Me podrías echar una mano?

Joaquín R. (Burriana)



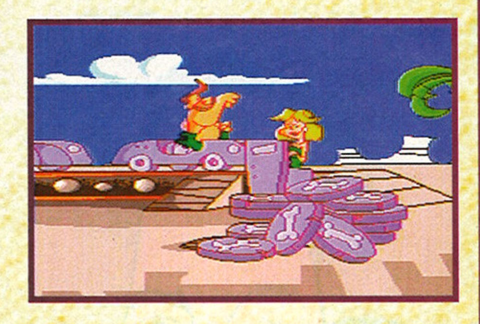
Aquí tienes los passwords de la segunda y tercera fase: X3V7BZKZRQ, Y4FGN6CXVV.



¿Dónde están las flautas del SUPER MARIO BROS 3?

Juan Jesús Oneto, Cádiz.

La primera en la fase 1-3, la segunda en la mini-fortaleza del primer mundo y la tercera en un pasadizo secreto, tras una roca de la parte superior derecha del segundo mundo. Para conseguir esta última opción, deberás derrotar a uno de los hermanos martillo.





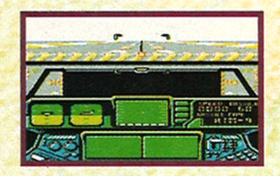


N E S

TOP GUN

GAME BOY

DOUBLE DRAGON 3





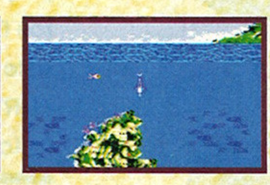


MASTER SYSTEM

ECCO THE DOLPHIN











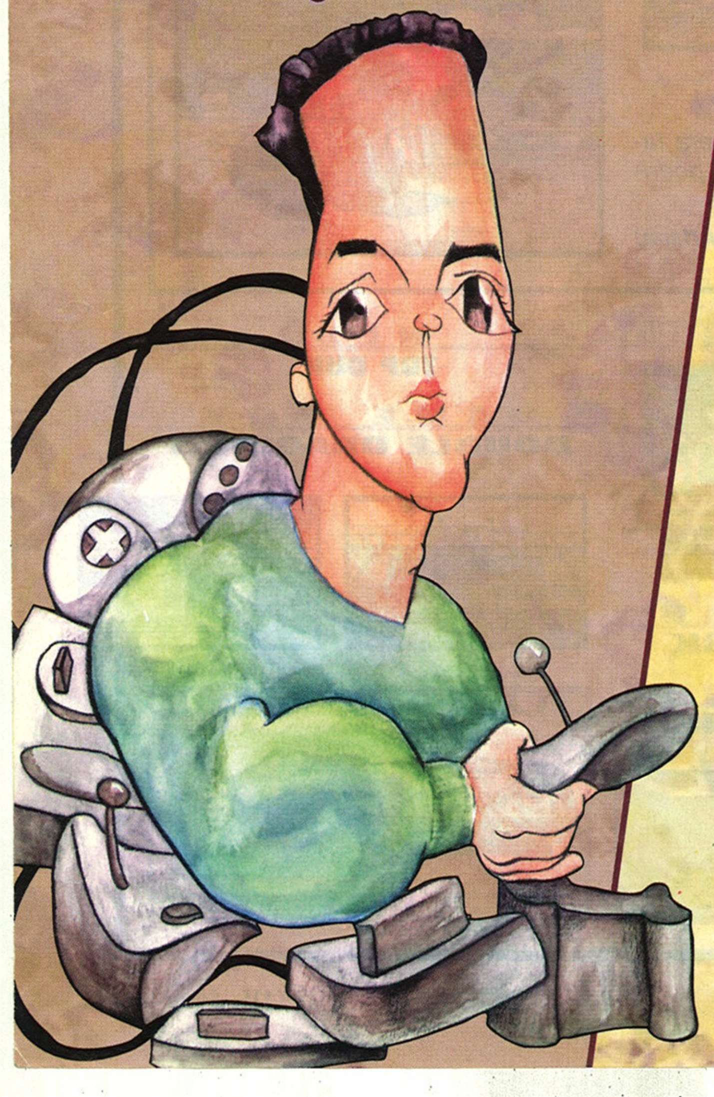
por THE ELF

Uno de mis firmes objetivos en esta sección es mostraros las pantallas reales de los juegos más sobresalientes del año. Este mes le toca el turno a STUNT RACE FX y a SUPER STREET FIGHTER 2 para Super Nintendo. También os hablaré del periférico Arcade Card y de los últimos delirios tecnológicos en 3DO.









ARCADE CARD PARA DUO

Esta pequeña gran tarjeta creada por los programadores de Hudson Soft amplia la memoria RAM de la Turbo Duo de 2 a 18 megabits. Los 16 megas que incorpora la tarjeta convierten las últimas creaciones para la consola de NEC en perfectos arcades. Los primeros títulos que disfrutarán con este Arcade Card son: FATAL FURY 2 (aquí tenéis unas pantallas), ART OF FIGHTING, STRIDER, WORLD HEROES 2 Y SAMURAI SHODOWN. Existen dos versiones de esta prodigiosa tarjeta: Arcade Card Duo y Arcade Card Pro. Esta última para las primeras unidades CD ROM de NEC. Si os consideráis auténticos fanáticos de la consola Turbo Duo, no os perdáis por nada del mundo esta brillante y maravillosa obra de ingeniería llamada Arcade Card.



STUNT RACE FX



8 MEGAS — NINTENDO — JAPON

PERSPECTIVAS

Pulsando SELECT, accederemos a las tres vistas del vehículo elegido. Una auténtica maravilla.

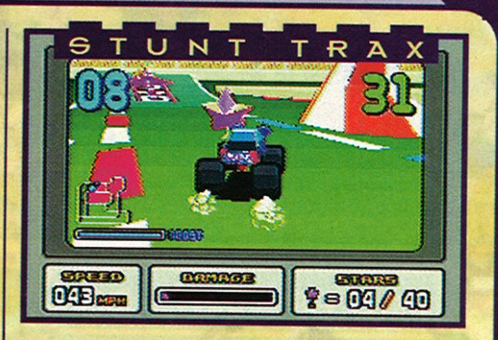
Parecía que jamás llegaría el momento de jugar con STUNT RACE FX. Retrasos de todo tipo y un ajuste de calidad y jugabilidad por parte de Miyamoto habían ralentizado su aparición durante varios meses. Ahora, con el cartucho en la mano, os puedo decir que ha merecido la pena esperar. La sabia unión del tratamiento vectorial, sprites y un sensacional toque de texture mapping desemboca en una mágica jugabilidad propia de todas las creaciones de la compañía. Los ocho megas del cartucho han servido para incluir cuatro modos de juego, cuatro vehículos diferentes, tres vistas a elegir, una veintena de circuitos y sorprendentes rondas de bonus a bordo de un camión. Además, puedes grabar partidas y los mejores tiempos realizados.

MODOS DE JUEGO

GAME SELECTION
SPEED TRAX
STUNT TRAX
BATTLE TRAX
FREE TRAX



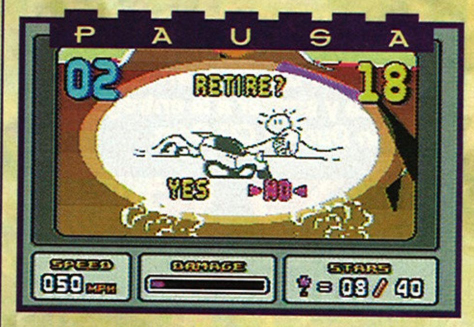
STUNT TRAX



FREE TRAX

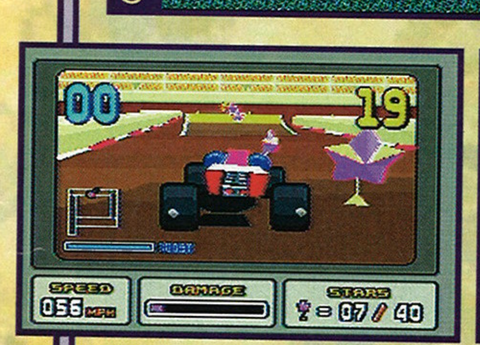


PAUSA



BONUS



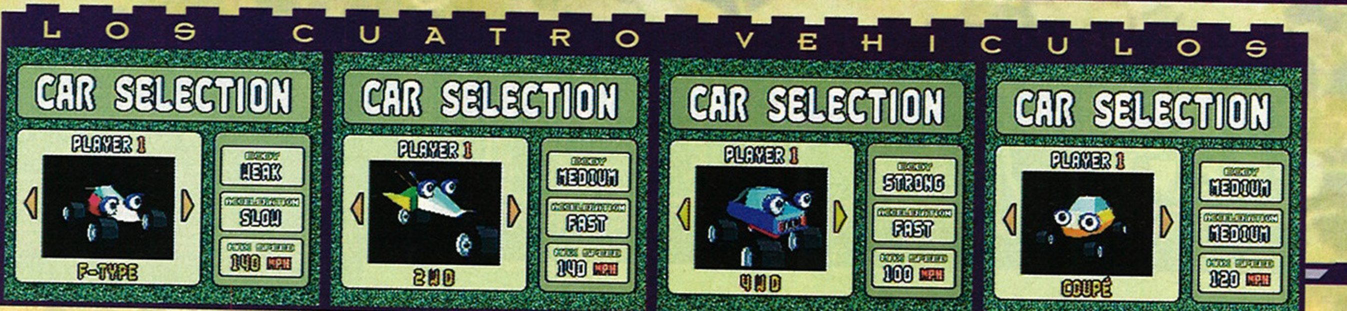


BATTLE TRAX





LOS CUATRO VEHICULOS



THE REAL GAME MASTER

SUPER NINTENDO
COTTON 100%

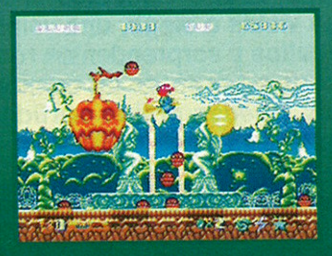
16 MEGAS · D. POLYSTAR · JAPON





La pequeña y simpática brujita de Datam Polystar protagoniza un nuevo shoot'em up de gran calidad técnica y similar a la entrega de *Turbo Duo* en *CD Rom*.





SUPER GAME BOY
DONKEY KONG

4 MEGAS · NINTENDO · JAPON

Ya está aquí el segundo título que aprovecha el modo Enhanced del *Super Game Boy*: DONKEY KONG. Nintendo ha vuelto a realizar un espléndido y creativo trabajo elaborando un nuevo arcade sobre las bases del clásico de los ochenta. DONKEY KONG posee 256 colores y la siempre útil Battery Backup.



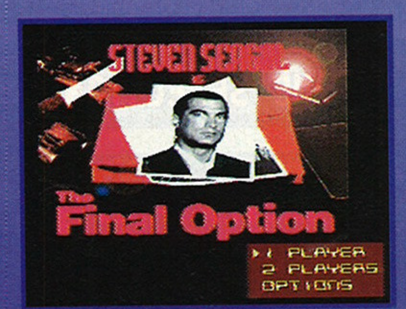


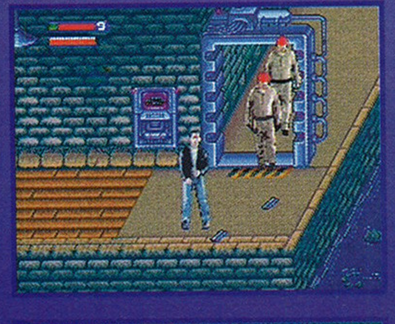

SUPER NINTENDO
S. S. FINAL OPTION

16 MEGAS · TECMAGIK · R. UNIDO

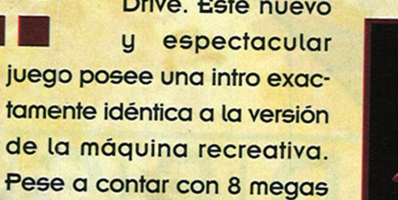


Steven Seagal, el popular actor norteamericano, ha sido completamente digitalizado al más puro estilo MORTAL KOMBAT, pero con más detalle y menor tamaño, para protagonizar el último beat'em up de Tecmagik.






SUPER STREETFIGHTER 2 ■ SNES ■





SUPER STREET FIGHTER 2 también conquistará el corazón de todos los usuarios de Super Nintendo, gracias a una versión que supera en gráficos, colorido y sonido al cartucho de 40 megabits para Mega Drive. Este nuevo y espectacular juego posee una intro exactamente idéntica a la versión de la máquina recreativa. Pese a contar con 8 megas menos que la versión para los 16 bits de Sega, SUPER STREET FIGHTER 2 para SNES cuenta con cinco modos diferentes de juego: Super Battle, Vs. Battle, Group Battle, Tournament Battle y Time Challenge.











3DO

JURASSIC PARK

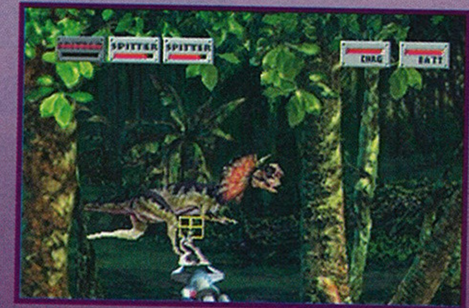


























El esperado JURASSIC PARK de *3DO* ya está aquí. Universal Interactive Studios ha aprovechado el hardware inexplorado de la máquina para crear una aventura interactiva con Full Motion Video de gran calidad y una larga serie de subjuegos. El resultado final sorprenderá a todos, pero no aprovecha totalmente la potencia de *3DO*.

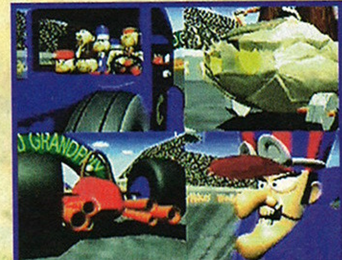
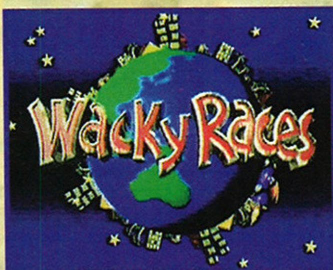


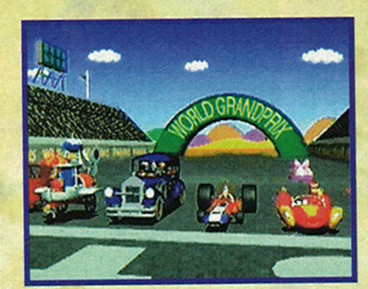
THE REAL GAMEMASTER

NOVEDADES 3DO

NOVEDADES

WACKY RACES

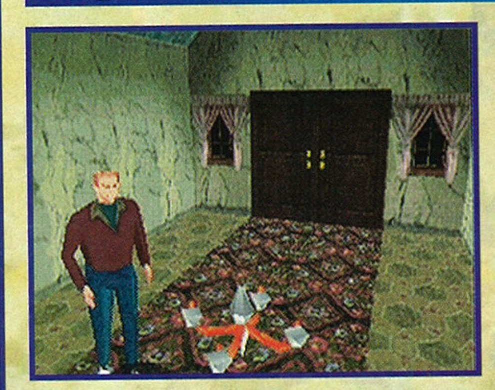
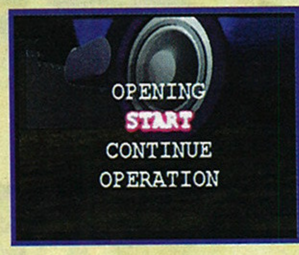



Hanna Barbera y sus Wacky Races han servido de inspiración a una de las últimas creaciones japonesas de *3DO*. Un entretenido entorno de apuestas sirve de argumento para este brillante *CD* de Future Pirates.





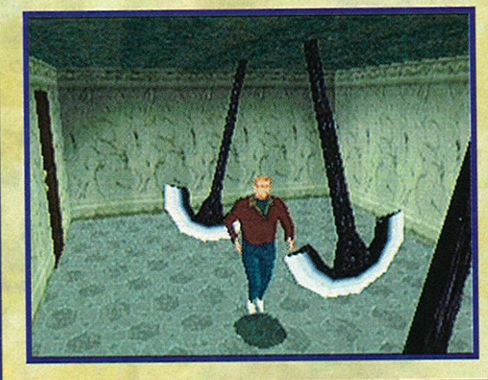
DOCTOR HAUZER

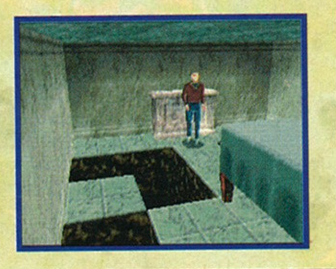







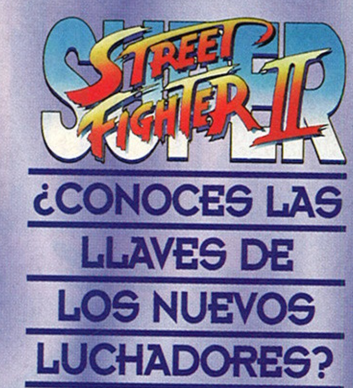
Siguiendo las pautas que marcaran en su día ALONE IN THE DARK 1 y 2 para *PC*, DOCTOR HAUZER nos mete de lleno en una misteriosa y caótica mansión. La ambientación lograda y el sobresaliente entorno gráfico, vectores y Texture Mapping de excelente calidad, convierten a este *CD* en uno de los más recomendables y perfectos para *3DO*. El toque aventurero tampoco ha sido olvidado y será necesario resolver docenas de misterios para completar este gran juego.



SIEMPRE DAMOS EL DOBLE



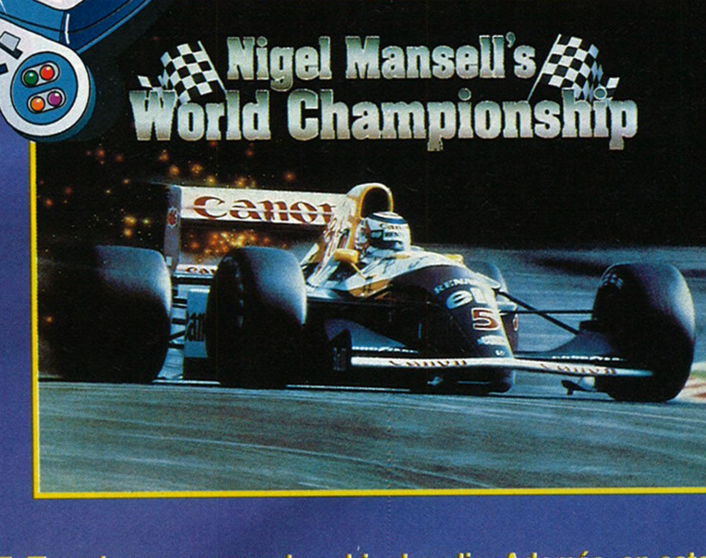


MORTAL KOMBAT II

PRIMERAS IMAGENES EN EXCLUSIVA PARA MEGA DRIVE

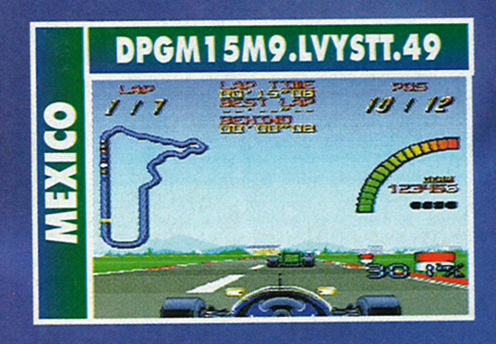
Y ADEMAS... te enseñamos cómo funciona el Activator y los nuevos proyectos de Sega: el Mega Jet y Mega 32X.







No siempre se puede subir al podio. Además, en este juego nos enfrentamos contra unos auténticos ases del volante que nos pondrán las cosas muy difíciles para acceder a los niveles superiores. A pesar de todo, y por si hay algún atrevido, con estos códigos podréis disputar todas las carreras del Campeonato, incluyendo la final.























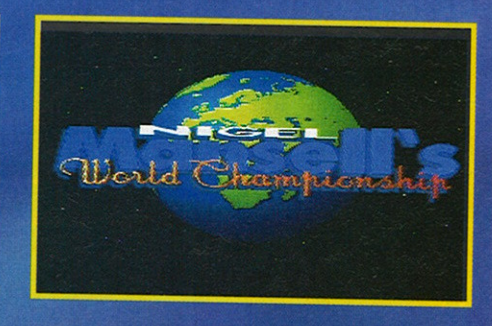








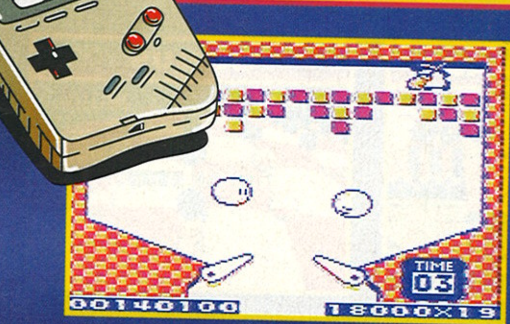
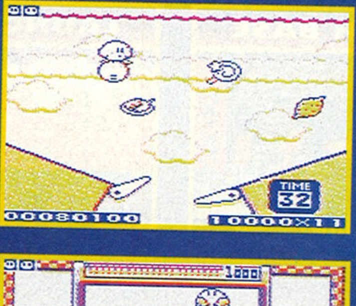
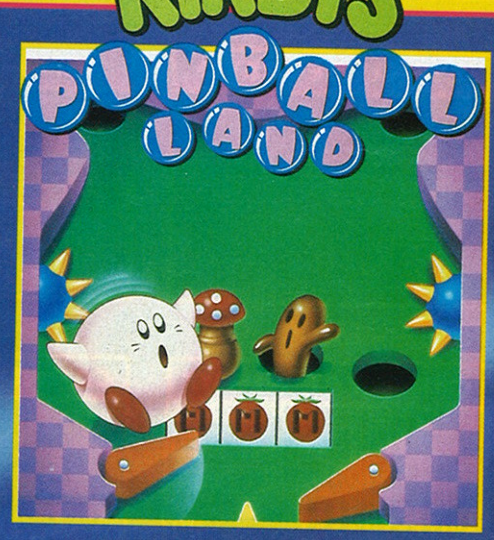






PANTALLAS DE BONUS





En la pantalla de presentación con IZQUIERDA, B y SELECT presionadas simultáneamente, un gatito cruzará la pantalla al aparecer la tabla de puntuaciones. Comienza el juego y te encontrarás en los tableros de bonus. Increíble, pero cierto.

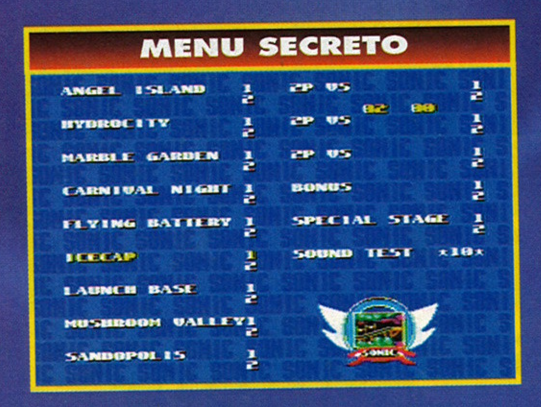
SUPER TRUCOS *del mes*

SONIC 3

Sonic se ha consolidado como un auténtico mito entre los más acérrimos plataformeros. La popular mascota no para de dar guerra. Aquí tenéis un pequeño truco para acceder a un menú escondido, que os permitirá visitar cualquier nivel (incluidos los de bonus), escuchando también las diferentes melodías que ambientan SONIC 3.



★ MENU SECRETO ★



MENU SECRETO



MENU SECRETO

Pulsad dos veces ARRIBA, dos ABAJO y cinco ARRIBA cuando Sonic, la famosa mascota de la compañía Sega, aparezca al fondo de la pantalla. Si habéis escuchado un tintineo, todo habrá ido bien. Entonces, en la pantalla de presentación encontraréis la opción SOUND TEST.



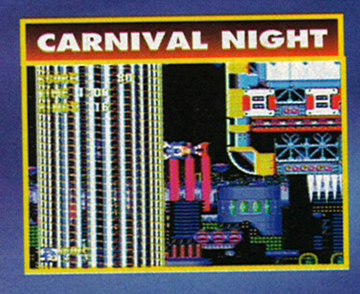
MENU SECRETO


LAUNCH BASE


LAUNCH BASE



BONUS


CARNIVAL NIGHT



CARNIVAL NIGHT



ICECAP


ICECAP

★ TRANSFORMER ★

ANILLOS



OBJETOS



Cuando seleccionéis un nivel en el menú secreto, pulsad A. Esperad a que Sonic aparezca en el nivel elegido y entonces teclead B, comprobaréis que se transforma en un anillo. Con A elegiréis otros objetos, fijándolos con C. Con B devolveréis a Sonic a su estado normal. Con START y A retornaréis al menú secreto.

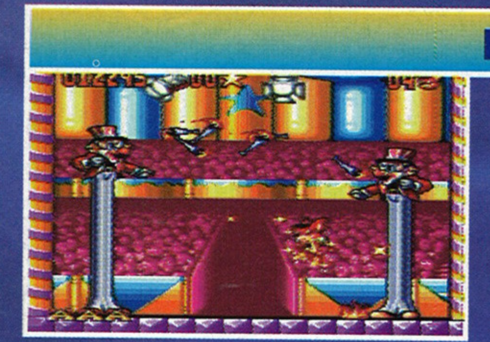
AERO THE ACRO-BAT

START/OPTIONS

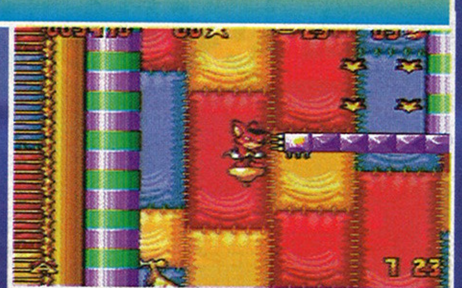


Para ayudar a este personaje contra las maquiavélicas invenciones del terrible Edgar Ektor, en la pantalla de START/OPTIONS pulsad: ABAJO, A, ABAJO, Y, ABAJO, A ABAJO, Y. Oiréis un tintineo, entonces comenzaréis a jugar en el primer nivel. Cuando Aero aparezca en la pantalla probad la siguiente combinación: ARRIBA, X, ABAJO, B, IZDA., Y, DCHA., A, L, R, y SELECT. Habréis pasado al siguiente nivel.

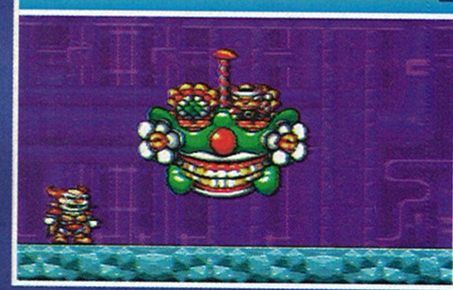
EL CIRCO







EL MUSEO







PARQUE DE ATRACCIONES





EL BOSQUE







SOCCER KID



Ante la inminente llegada del Mundial estadounidense, los organizadores están sumidos en una tremenda preocupación porque la Copa ha desaparecido en el momento más inoportuno. Tan sólo un chavalín llamado Soccer Kid parece dispuesto a emprender su búsqueda. Pero como el tiempo se echa encima, nada mejor que estos passwords para acceder a otro nivel con uno de los pedazos del Trofeo oculto. También, estas secuencias os servirán para dar un garbeo por cinco paises del mundo sin pagar un duro.



PASSWORDS

ENTER PASSWORD

START

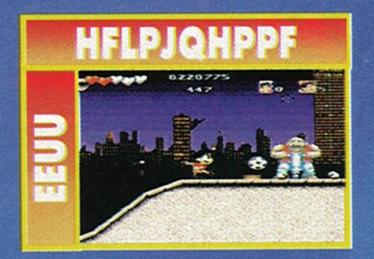
DCBLRFGNPF

EXIT



















Glendaal se ve inmerso en una impresionante aventura isométrica, que nos traslada a un viaje alucinante por las ocho islas de Equinox y sus envolventes mundos subterráneos en la búsqueda de los 12 tokens. Estas esferas azuladas son necesarias para enfrentarnos con el jefe final de cada fase. Durante la pantalla de presentación introduce la siguiente secuencia: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R. A partir de este momento, no perderéis ni un ápice de vuestra barra de energía, ni del nivel de magia.



A quién no le gustaría contar en las filas de su equipo con un excelente chutador al más puro estilo de Koeman? Para conseguirlo no tenéis mas que dirigiros a la pantalla de opciones, y pulsar B, A y B ocho veces. Entonces aparecerá una nueva posibilidad llamada Super Kicks. Ahora, bastará con decidir si queréis que aparezca en un equipo o en los dos.









OCIO

LA EDAD DE PIEDRA

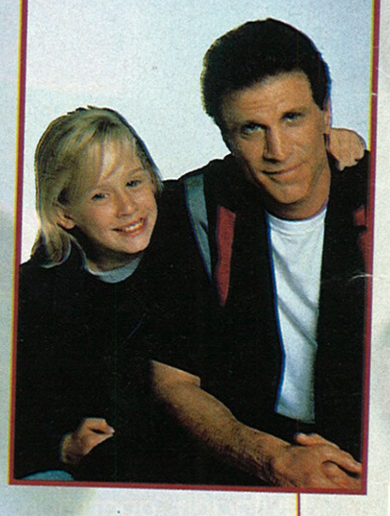
El verano es una época propicia para disfrutar con vuestras aficiones favoritas. Para que paséis grandes ratos durante las vacaciones, os ofrecemos una lista completa con las mejores novedades cinematográficas, musicales y literarias del momento. Ahora, todo depende de vosotros.





Dos películas familiares destacan poderosamente este mes, sin contar con el regreso a la moda de la Edad de Piedra, recuperada gracias al popular Pedro Picapiedra y a la producción de **Steven Spielberg** que ha hecho furor en Estados Unidos.
Vivir en el Paleolítico con todas las comodidades, y hasta con los rigores de la suegra, es el argumento principal de esta comedia basada en la famosa serie de cartoons creada por la factoría **Hanna-Barbera** y que ha sido llevada al cine con actores eminentemente populares dentro del mundo de la comedia como **John Goodman** -Pedro- y **Rick Moranis** (creador de *Cariño, he encogido al niño)* como Pablo. Mención especial merece la aparición estelar de **Liz Taylor**, la enjoyada madre de Wilma, siempre casquivana y caprichosa. Todo un lujo para este filme.
El perro es el mejor amigo del hombre, incluso si se llama Beethoven. Las primeras peripecias cinematográficas de este San Bernardo las vivimos la temporada pasada y, de nuevo, aparece este tremendo ejemplar para acompañar la existencia de la familia Newton. La única diferencia, y máxima complicación, es que en *Beethoven 2: la familia crece* acompañan al ya reconocible can seis cachorrillos a cual más simpático... y más travieso.





Ted Danson es conocido, fundamentalmente, por su aportación en la conocida y premiada serie televisiva *Cheers*, que le supuso dos galardones Emy. Ahora, de nuevo en la pantalla grande, encarna a un ladrón sin demasiada suerte en la vida que desea reformarse y poner una pastelería con los beneficios de su próximo golpe. Pero las cosas se le complican en *Mano a mano,* ya que su pequeño hijo decide instalarse en casa. El muchacho no es otro que **Macaulay Culkin** -*Solo en casa*- quien, harto de que su papá haga más caso a su trabajo que a él, está dispuesto a condenarle entre las rejas del hogar. Desde luego, ser padre puede resultar a veces traumático.

LIBROS

LA NIÑA DE MIS OJOS

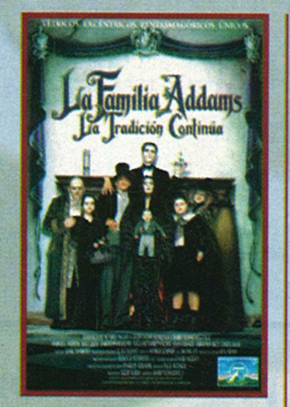
No cabe duda, *El ojo mágico* se ha convertido en una de las grandes atracciones del año. Desde su salida en Abril, ya han aparecido varias ediciones y va camino de los 200.000 ejemplares. Estamos ante todo un best seller.
Quienes nos hemos enfrentado a él, hemos tardado bastantes minutos en descifrar sus extraños dibujos para descubrir el mensaje escondido, gracias a un caudal de puntos que conforman mosaicos de colores y formas que sólo pueden manifestarse si son observados en tres dimensiones. Pongamos un cristal delante, en caso de no poder contemplar más allá del plano, y la sorpresa se apoderará de nosotros.



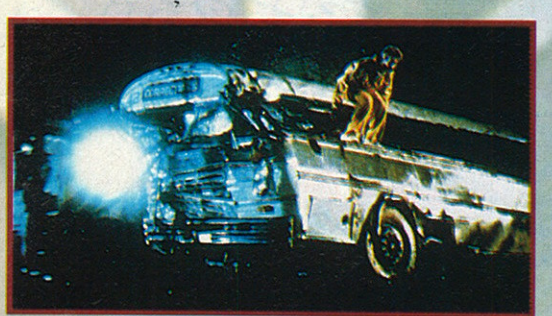
VIDEO

PIES EN POLVOROSA

Un actor que resurgió de sus cenizas, **Tommy Lee Jones**, fue capaz de alzarse con el Oscar al mejor secundario gracias a su interpretación del teniente Gerard en *El fugitivo*, adaptación de una de las series más famosas de la primitiva televisión en blanco y negro. **Harrison Ford** es el doctor Kimble, acusado injustamente del asesinato de su esposa. Una película tan efectista como efectiva.Con su correspondiente videojuego a punto de aparecer en nuestro mercado.



La familia Addams, la tradición continúa es la segunda entrega cinematográfica de las aventuras de esta familia que ya está disponible para alquiler. El grupo se enriquece con la llegada de un bebé y la boda de Fétido con una nurse ambiciosa y esquizofrénica.



MUSICA

Música en colores

Desde su aparición en el complejo mercado musical, la firma discográfica **Arcade** se ha especializado en recopilaciones muy interesantes. Con nombre consolero y música para todos, contraatacan con el tercer álbum dedicado al soul y el segundo de música reggae.
El primero se nutre con treinta temas clásicos que incluyen voces como las de **Martha Reeves** -*I say a little prayer*-, **James Brown** -*It's a man's man's man's world*-, **Ottis Redding** -*Remember me*- o **The Platters** -*Criying in the chapel*-
Como intérpretes de reggae destacan dos de sus máximos puntales, **Bob Marley** y **Jimmy Cliff**, pero también existe un hueco para grupos de calidad contrastada como **Inner Circle** o **Yellowman**. Entre los temas, destacan versiones de *I shot the sheriff*, *Good lovin* de **Desmond Dekker**, y la nunca bien ponderada de *Many rivers to cross* a cargo del propio **Jimmy Cliff**.





resultados de concursos

GANADORES DE LOS 25 CARTUCHOS DE MEGAMAN X

- Oscar Sánchez (Vizcaya)
- Jesús Rodríguez (Granada)
- Jordi Mostany (Lérida)
- Angel Carmona (Tarragona)
- Marina Claudio (La Rioja)
- Claudio Galván (Cádiz)
- David Huertas (Castellón)
- Len-Le Liu (Sevilla)
- Gemma Garrido (La Coruña)
- Jose Vicente Grau (Valencia)
- Enrique Signes (Valencia)
- Severino Boix (Alicante)
- Benjamín Dalman (Tarragona)
- David Martínez (Pontevedra)
- Biel Torrens (Baleares)
- Rafael Pastrana (Cádiz)
- J. David Valenzuela (Granada)
- Cristian Aragón (Tarragona)
- Javier Robles (Madrid)
- Antonio Luis Ruiz (Barcelona)
- Ubaldo Núñez (Murcia)
- Diego Moreno (Murcia)
- F. Javier Bocanegra (Sevilla)
- Mireia Riera (Barcelona)
- David Navarro (Madrid).

SORTEO 'DANIEL EL TRAVIESO'

Aquí están los 15 lectores más traviesos que son los ganadores del concurso Daniel El Travieso.
La mejor y más divertida travesura fue la de **Sindo García Alvarez**. Enhorabuena a todos.
Laura Barranco (Barcelona); Francisco Javier Gallardo (Cádiz); Eugenio Arévalo (Madrid); Angel Agustín Friera (Las Palmas); Antonio Ortega (Huelva); Ramón Argelina (Madrid); Angela Portillo (Cádiz); Manuel Moxano (Madrid); Gloria Mejías (Barcelona); Raquel Palancar (Madrid); Concepción Marín (Valencia); Virginia Robles (León); MIguel Angel Saiz (Alicante); Pedro Javier Navarro (Alicante).

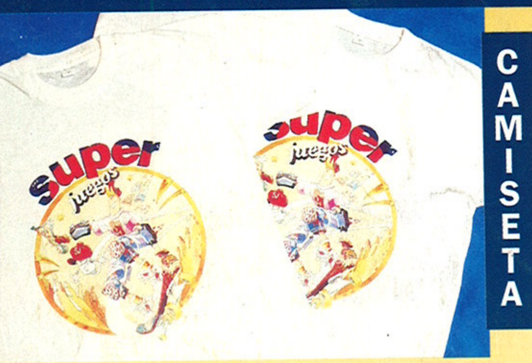
TRES CONSOLAS NEO GEO Y SUS CARTUCHOS

Ya tenemos a los tres afortunadísimos ganadores de la consola NEO GEO y sus dos cartuchos: **Francisco Camarena (Madrid); Marcos Segura (Lérida)** y **Fernando Turrión (Madrid)**. Enhorabuena a los tres.

UNA SUSCRIPCION QUE TE DARA MUCHO JUEGO

¡RECIBE TU REVISTA EN CASA!

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.



CAMISETA



MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 8,00 A 15,00 H.

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.